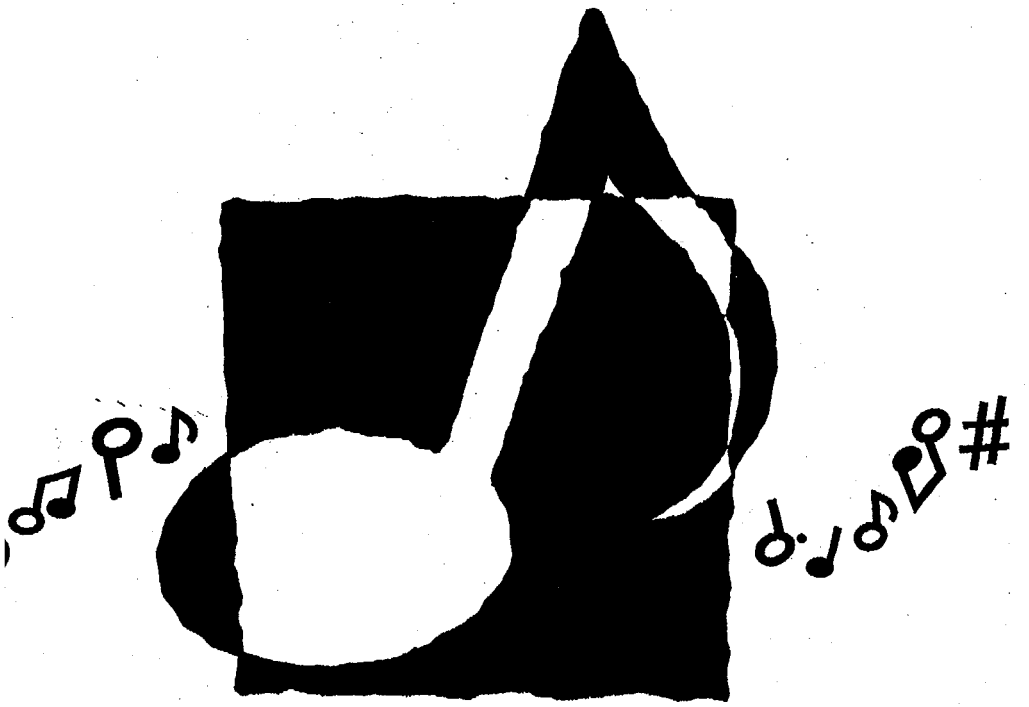
WK-1500

BEDIENUNGSANLEITUNG



P
WK1500G-1

CASIO

Willkommen....

In der glücklichen Familie der zufriedenen Besitzer von elektronischen Musikinstrumenten von CASIO. Um alle Merkmale und Funktionen dieses Keyboards optimal nutzen zu können, lesen Sie bitte diese Anleitung aufmerksam durch und bewahren Sie sie für spätere Nachschlagzwecke sorgfältig auf.

Wichtig!

Wenn Batterien verwendet werden, die Batterien unbedingt erneuern oder auf eine alternative Stromversorgung ausweichen, wenn eines der folgenden Symptome festgestellt wird.

- Stromversorgungs-Kontrollampe blaß
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke

Hauptmerkmale

❑ Keyboard mit 76 Tasten

- 76 Tasten sorgen für künstlerische Vielseitigkeit.
- Perfekt für die Verwendung als Master-Keyboard für eine angeschlossene externe Klangquelle.

❑ Kompatibel mit General MIDI Ebene 1

- Die eingebauten Klangfarben sind gemäß Genaral MIDI Ebene 1 Standard numeriert, um DTM voll genießen zu können.

❑ 16-Kanal-Mixer und MIDI-Monitor

- Diese nützlichen Merkmale sorgen für schnelles und einfaches Einstellen der Parameter. Die Einstellungen für jeden Kanal können auf einen Blick kontrolliert werden.

❑ Tonhöhenbeugung und Modulations taste

- Vielseitige Werkzeuge, um Ihre Musik auf neue Höhen zu bringen.

❑ 128 verblüffend realistische Klangfarben und 8 erregende Trommel-Sounds

❑ Überlagerungs- und Auftrennmöglichkeiten für das gleichzeitige Spielen von zwei Klangfarben

- **Überlagerungsfunktion**
  Zwei Klangfarben können gleichzeitig gespielt werden.
- **Auftrennfunktion**
  Das Keyboard kann für zwei unterschiedliche Klangfarben aufgetrennt werden.

❑ Magische Presets für eine neue Dimension im Keyboard-Spiel

- Führen Sie solche "magischen" Funktionen wie Spielen eines unterschiedlichen Akkords mit jedem Drücken einer Taste, Spielen der Klangfarben gemeinsam mit Perkussion-Sounds und noch viel mehr aus!

❑ Musikalische Pads

- Wählen Sie zwischen 30 Einstellungen.
- Die von den Pads erzeugten Phrasen passen automatisch zu den gespielten Begleitungsakkorden.

❑ Betonte Auto-Begleitungsfunktion für erhöhte Vielseitigkeit

- 100 eingebaute Auto-Begleitungsmuster.
- Kombinieren von verschiedenen Rhythmen, um Ihre eigenen Muster zu kreieren.
- Vollbereich-Akkorde ermöglichen das Spielen von Akkorden und Melodie über den gesamten Keyboard-Bereich.

❑ Song-Speicher

- Abspeichern von bis zu sechs Spuren für gleichzeitige Wiedergabe.

❑ Anschlagdynamik

- Automatische Einstellung des Ausgangs in Abhängigkeit von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Druck.

❑ Transponierfunktion

- Ein einfacher Vorgang ändert sofort die Tonart des Keyboards.

❑ 10 vielseitige Digital-Effekte

- Wählen Sie aus verschiedenen Nachhalleffekten oder sogar einen drehenden Lautsprecher-effekt.

❑ MIDI-Kompatibilität

- Verbinden Sie dieses Keyboard mit anderen MIDI-Geräten und erweitern Sie Ihr kreatives Potential.

❑ Registrierungs-Speicher

- Speichern Sie bis zu 10 Einstellungen für sofortigen Abruf, wenn Sie diese benötigen.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, daß das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie Sachschaden zu vermeiden.

WARNUNG
Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

VORSICHT
Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Verletzungen aufweisen, sowie Punkte, für die die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele

Dieses Dreiecksymbol (△) bedeutet, daß der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)

Dieser Kreis mit einer durchgehenden Linie (⃠) bedeutet, daß die angezeigte Aktion nicht ausgeführt werden darf. Anzeigen innerhalb oder in der Nähe dieses Symbols sind speziell verboten. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, daß die Demontage verboten ist.)

Der schwarze Punkt (●) bedeutet, daß die angezeigte Aktion ausgeführt werden muß. Anzeigen innerhalb dieses Symbols sind Aktionen, die speziell ausgeführt werden müssen. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, daß der Netzstecker von der elektrischen Steckdose abgezogen werden muß.)

⚠ WARNUNG

Vorsicht bei der Handhabung des Netzgerätes walten lassen.

- Keine andere als die angegebene Netzspannung verwenden. Die Verwendung einer anderen als der angegebenen Spannung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Falls das Stromkabel beschädigt ist (freiliegende Drähte, Abtrennung usw.), ein neues Netzgerät kaufen. Die Verwendung eines beschädigten Stromkabels kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Das Stromkabel nicht durchschneiden oder beschädigen. Auch niemals schwere Gegenstände auf dem Stromkabel abstellen und dieses keiner übermäßigen Wärme aussetzen. Beschädigungen des Stromkabels können zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Niemals versuchen, das Stromkabel scharf abzubiegen, zu verdrehen oder daran zu ziehen. Dadurch könnte es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen.
- Nur das mit dem Instrument mitgelieferte Netzgerät verwenden. Die Verwendung eines anderen Netzgerätes kann zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb führen.

Niemals mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter auf dem Instrument abstellen.

- Niemals die folgenden Objekte auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen, wenn die Flüssigkeit verschüttet wird und in das Innere des Instruments gelangt.
  - Mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter (einschließlich Vasen, Blumentöpfe, Tassen, Kosmetika und Medikamente)
  - Kleine metallische Objekte (einschließlich Haarnadeln, Nähnadeln und Münzen)
  - Brennbare Objekte

  Falls Fremdmaterial in das Innere des Instruments gelangt, die folgenden Vorgänge einhalten:
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Niemals demontieren oder modifizieren.

- Versuchen Sie niemals, das Instrument, sein Zubehör oder separat verkaufte Produkte zu demontieren oder zu modifizieren. Anderenfalls kann es zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb kommen. Inspektion, Einstellung oder Reparatur von internen Komponenten sollte nur von Ihrem Fachhändler ausgeführt werden.

Bei ungewöhnlichem Zustand oder Fehlbetrieb nicht verwenden.

- Das Instrument nicht verwenden, falls ein ungewöhnlicher Zustand wie Rauch oder ungewöhnlicher Geruch vorliegt. Auch das Instrument nicht verwenden, wenn Fehlbetrieb vermutet wird, wie Versagen des Stromschalters oder keine Erzeugung eines Tons. Die Verwendung unter solchen Bedingungen kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen. In solchen Fällen sofort die folgenden Vorgänge ausführen. Niemals selbst ein Reparieren des Instruments versuchen, da dies äußerst gefährlich ist.
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Wenn das Instrument fallen gelassen wurde:

- Falls das Instrument fallen gelassen oder beschädigt wurde, die folgenden Vorgänge einhalten. Weitere Verwendung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Vorsicht mit Beuteln in der Nähe von Kindern.

- Die Beutel, in welchen das Instrument, sein Zubehör und die separat verkauften Produkte geliefert werden, nicht über den Kopf stülpen. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kindern geboten.

⚠ VORSICHT

Netzgerät

- Das Stromkabel nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Heizgeräten anordnen. Anderenfalls kann die Isolierung des Stromkabels schmelzen, was zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.
- Wenn das Netzgerät von einer elektrischen Netzdose abgetrennt wird, immer am Netzgerät und niemals am Kabel ziehen. Durch kräftiges Ziehen am Kabel kann dieses beschädigt werden, was möglicherweise zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.

- Das angeschlossene Netzgerät niemals mit nassen Händen berühren. Anderenfalls kann es zu elektrischen Schlägen kommen.
- Falls das Instrument für längere Zeit nicht verwendet wird, wenn Sie z.B. verreisen, aus Sicherheitsgründen immer das Netzgerät von der elektrischen Netzdose abziehen.

- Nach der Verwendung immer den Stromschalter des Instrumentes ausschalten und das Netzgerät von der Netzdose abziehen.

Batterien

- Falsche Verwendung der Batterien kann zu einem Bersten oder Auslaufen der Batterien führen. Dadurch kann es zu Verletzungen, Fehlbetrieb des Instrumentes oder Verfärbung der Möbel oder anderen Artikel aufgrund der anhaftenden Batterieflüssigkeit kommen. Unbedingt die folgenden Punkte beachten:
  - Die Batterien mit richtiger Polung ((+) und (–)) einsetzen, wie es am Instrument angegeben ist.
  - Aus Sicherheitsgründen und um Austritt der Batterieflüssigkeit zu vermeiden immer die Batterien aus dem Instrument entfernen, wenn dieses für längere Zeit nicht verwendet wird, wie z.B. wenn Sie verreisen.
  - Immer den gleichen Batterietyp verwenden.
  - Niemals neue Batterien mit alten Batterien mischen.
  - Batterien nicht verbrennen, kurzschließen, zerlegen oder übermäßiger Hitze aussetzen.
  - Verbrauchte Batterien sofort erneuern.
  - Niemals ein Aufladen der Batterien versuchen.

Transport

- Wenn das Instrument transportiert wird, immer darauf achten, daß das Netzgerät von der Netzdose abgezogen und alle anderen externen Anschlüsse abgetrennt wurden. Nur dann sollte das Instrument transportiert werden. Anderenfalls kann des Stromkabel beschädigt werden, was zu möglicher Feuer- oder Stromschlaggefahr führen kann.

Pflege

- Für die Pflege des Instruments sollte aus Sicherheitsgründen immer zuerst das Netzgerät von der Netzdose abgetrennt werden. Auch die Batterien entfernen, falls das Instrument Batterien enthält.

Aufstellungsort

- Das Instrument nicht an Orten mit hoher Luftfeuchtigkeit und starker Staubverschmutzung aufstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.
- Das Instrument nicht an Orten aufstellen, die fettiger Luft oder Dampf (Küche oder Nähe von Luftbefeuchtern) ausgesetzt sind. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.

Niemals auf dem Instrument oder Ständer stehen.

- Niemals auf das Instrument oder den Ständer klettern. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten. Anderenfalls kann das Instrument oder der Ständer umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Das Keyboard nicht auf lackierten Möbeln abstellen.

- Die Silikongummifüße des Instrumentes können lackierte Flächen schwärzen oder beschädigen. Verwenden Sie Filzstücke für das Isolieren der Füße oder verwenden Sie vorzugsweise einen Musikinstrumentständer von Casio, der für Ihr Keyboard konstruiert wurde.

Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen.

- Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann das Instrument umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Optionaler Ständer (separat verkauft)

- Den Ständer sorgfältig montieren, indem die damit mitgelieferte Montageanleitung beachtet wird. Alle Schrauben, Muttern und Befestigungselemente richtig festziehen und darauf achten, daß das Instrument richtig am Ständer angebracht wird. Falsches oder unzureichendes Festziehen der Schrauben bzw. falsches Anbringen des Instruments auf dem Ständer kann zu einem Umkippen des Ständers oder Herabfallen des Instrumentes führen, wodurch möglicherweise Verletzungen verursacht werden.

Lautstärke

- Sehr hohe Lautstärkepegel können das Gehör beschädigen. Vermeiden Sie die Verwendung des Instrumentes mit sehr hohen Lautstärkepegeln für längere Zeit. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt, wenn Sie Hörschwierigkeiten oder ein Läuten der Ohren haben.

Zubehör und Optionen

- Nur das mit dem Instrument mitgelieferte Zubehör oder von CASIO autorisierte Optionen (separat verkauft) verwenden. Die Verwendung von nicht spezifiziertem Zubehör oder Optionen kann zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb führen.

Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.
Das Gerät niemals für längere Zeit direkter Sonnenbestrahlung aussetzen und die Nähe von Kilmaanlagen sowie extrem warme Orte vermeiden.

Das Gerät nicht fallen lassen und starke Stöße vermeiden.
Starke Stöße können zu Störungen führen. Für das Tragen oder den Transport der Einheit sind das Keyboard und die Schalter mit einem weichen Tuch oder ähnlichem Material abzudecken.

Niemals Teile dieses Gerätes modifizieren.
Bei diesem Gerät handelt es sich um ein Präzisionsinstrument. Modifikationen oder Änderungen von internen Teilen können zu Störungen führen.

Niemals Lack, Verdünner oder ähnliche Chemikalien für das Reinigen verwenden.
Das Keyboard mit einem in milder Seifenwasserlösung oder neutralem Waschmittel angefeuchteten Lappen reinigen. Den Lappen in das Lösungsmittel tauchen und danach gut auswringen, so daß er fast trocken ist.

Inhalt

Hauptmerkmale 2

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit 4

Pflege Ihres Keyboards 7

Anordnung der Bedienungselemente 12

Schnellnachschlag 14

Ein- und Ausschalten der Stromversorgung 14
Umschalten der Klangfarben 14
Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik 14
Abspielen der Demo-Musikstücke 14
Verwendung der Effekte 14
Wahl eines Effekts 14
Ein- und Ausschalten der Effekte 14
Wahl und Spielen eines Rhythmus 15
Verwendung der automatischen Begleitung 15
Spielen einer CASIO CHORD Auto-Begleitung 15
Spielen einer FINGERED Auto-Begleitung 15
Start einer Begleitung mit Synchro-Start 16
Einstellung der Begleitungslautstärke 16
Einstellen der Begleitungslautstärke 16
Verwendung der musikalischen Pads 16
Spielen eines Pads 16
Ändern der Padfunktionen 16
Verwendung des Song-Speichers 17
Aufnahme im Song-Speicher 17
Wiedergabe eines Songs aus dem Song-Speicher 17
Verwendung der magischen Presets 18
Stimmen des Keyboards 18
Transponieren des Keyboards 18
Einstellen der Anschlagempfindlichkeit 18

Teil 1 Vor der Verwendung des Keyboards 19

Über die Stromversorgung 19
Einsetzen der Batterien 19
Verwendung von Netzstrom 20
Abschaltautomatikfunktion 20
Ausschalten der Abschaltautomatikfunktion 20
Über die Einstellungen und die Speicherinhalte 21
Allgemeine Beschreibung der Bedienung 22
Wie das Display die Daten anzeigt 22
Über die Betriebsmodi 23

Teil 2 Grundlegende Bedienungsvorgänge 24

Ein- und Ausschalten der Stromversorgung 24
Ändern der Klangfarben 24
Digital-Sampling 25
Polyphonie 25

Über Trommel-Sounds 25
Anschlagdynamik 25
Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik 25
Verwendung des PITCH BEND-Rades 26
Klangfarben, die am besten für die Verwendung mit dem PITCH BEND-Rad geeignet sind 26
Techniken mit dem PITCH BEND-Rad 26
Beugungsbereich 26
Verwendung der Modulationstaste 26
Abspielen der Demo-Musikstücke 27
Starten der Demo-Musikstück-Wiedergabe 27
Stoppen der Demo-Musikstück-Wiedergabe 27
Verwendung von Effekten 28
Typen der Effekte 28
Wahl eines Effekts 29
Ein- und Ausschalten der Effekte 29
Spielen der Rhythmen 29
Wahl und Spielen eines Rhythmus 29
Improvisieren mit den Preset-Mustern 30
Spielen von Einleitungs- und Endungsmustern 31
Anzeigedaten 31
Verwendung der automatischen Begleitung 32
Über das Begleitungs-Keyboard 32
Verwendung des CASIO CHORD-Systems 32
Spielen einer automatischen CASIO CHORD-Begleitung 33
Verwendung des normalen Greifens 33
Spielen einer FINGERED Auto-Begleitung 34
Starten der Begleitung mit Synchro-Start 35
Improvisieren mit den Preset-Begleitungsmustern 36
Ein- und Auschalten der Teile der automatischen Begleitung 36
Mixer (Accomp mixer) 36
Wie der Mixer arbeitet 36
Ändern eines Mixer-Parameters 37
Verwendung der Voll-Bereich-Akkorde 38
Spielen einer FULL RANGE CHORD Auto-Begleitung 38
Einstellung der Begleitungslautstärke 40
Einstellen der Begleitungslautstärke 40

Teil 3 Fortgeschrittene Operationen 41

Mixer (Klangfarben-Expander) 41
Wie der Mixer arbeitet 41
Änderung eines Mixer-Parameters 42
Verwendung der Auftrennfunktion 42
Auftrennen des Keyboards 42
Änderung der Position des Auftrennpunktes 43
Aufheben der Auftrennung des Keyboards 43
Verwendung der Überlagerungsfunktion 43
Überlagern von Klangfarben 43
Freigabe der Überlagerung des Keyboards 44
Gleichzeitige Verwendung von Auftrennung und Überlagerung 44
Auftrennen und Überlagern des Keyboards 44
Verwendung der musikalischen Pads 45
Typen der für die Pads verfügbaren Operationen 45
Ändern der Pad-Funktionen 45
Ändern der musikalischen Pad-Parameter 47
Wie der Mixer arbeitet 47
Einstellen der musikalischen Pad-Parameter 48
Zuordnen von Rhythmen zu den Intro-, Variation- und Ending-Tasten 49
Ändern der Rhythmus-Zuordnung für die Intro-, Fill-in- und Ending-Tasten 49
Verwendung der magischen Presets 50
Ändern der magischen Presets 50
Ausschalten der magischen Presets 50

Über die magischen Presets 51
Break Beat (00 bis 17) 51
Melodycomp (18 bis 25) 51
Shadow Drum (26 bis 29) 51
Free Session (30 bis 49) 52
Starten einer Free Session-Folge 52
Verwendung der Klangfarbentasten mit den magischen Presets 52
Ändern der Klangfarbe 52
Verwendung der Registrierungsfunktion 53
Abspeichern einer Einstellung 53
Aufrufen einer Einstellung 54
Zuordnungsbare Buchse 54
Änder der Funktion der zuordnungsbaren Buchse 55

Teil 4 Song-Speicher 56

Wie der Song-Speicher arbeitet 56
Aufnahme im Song-Speicher 57
Kapazität des Song-Speichers 57
Aufnahme einer grundlegenden Spur (TR1) im Song-Speicher 57
Über die Song-Speicher-Daten 58
Über das Abspeichern von Mixer-Einstellungen 59
Mehrspur-Aufnahmen 59
Was ist eine Spur? 59
Wie die Spuren organisiert sind 60
Verwendung der Mehrspur-Aufnahmen 60
Ausführen einer Mehrspur-Aufnahme 60
Aufnahme-Mixer-Einstellungen 61
Allgemeine Operation 62
Ändern eines Spur-Mixer-Parameters 62
Wiedergabe aus dem Song-Speicher 63
Wiedergabe eines Songs aus dem Song-Speicher 63
Löschen von Spuren aus dem Song-Speicher 64
Löschen einer Spur aus dem Song-Speicher 64

Teil 5 Andere Einstellungen 66

Stimmen des Keyboards 66
Transponieren des Keyboard 66
Einstellen der Anschlagdynamik-Empfindlichkeit 67

Teil 6 Verwendung der MIDI-Funktion 68

Was ist MIDI? 68
MIDI-Anschlüsse 68
MIDI-Kanäle 68
Allgemeines MIDI-System 69
Anzahl der Stimmen 69
MIDI-Kanäle 69
Anzahl der Klangfarben 69
Empfangbare MIDI-Meldungen 69
Eingebaute Digital-Effekte 69
MIDI-Funktionen 70
Datenübermittlung von diesem Keyboard 70
Datenübermittlung an dieses Keyboard 70
MIDI-Sende-/Empfangsmeldungen für dieses Keyboard 70
Emrfang nur von MIDI-Meldungen 72
Song-Speicherinhalt und Demo-Musikstücke 73
Anschlagstärke 73
Stereo-Position und Effekt-Tiefe 73
Musikalische Pads 73
MIDI-Anwendungstabelle 73

Funktionen der MIDI-Kanäle 73
Spezifizieren des Grundkanals 73
Ein- und Ausschalten eines spezifischen MIDI-Kanals 75
MIDI-Monitor 76
Verändern der MIDI-Einstellungen 76
Wahl der Parameter 76
Ändern eines Parameters für ein angeschlossenes Gerät (Senden) 77
MIDI-Kanal-Parameter-Einstellung 84

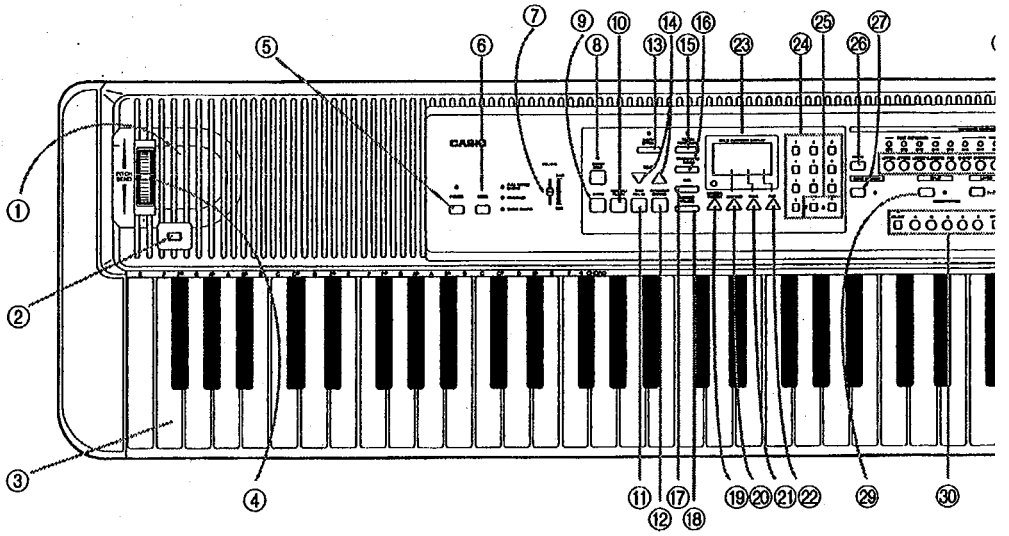
Teil 7 Technische Referenz 86

Störungsbeseitigung 86
Technische Daten 88

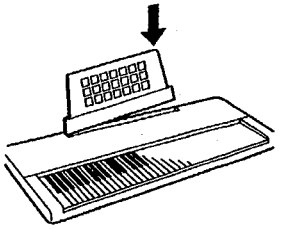
Teil 8 Anhang 90

Melodycomp-Akkord-Tabelle 90
Free Session Akkordfolgen-Tabelle: Tonart C 91
Noten-Tabelle 92
Trommel-Sound-Liste (←zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET an) 94
Tabellen der gegriffenen Akkorde 96

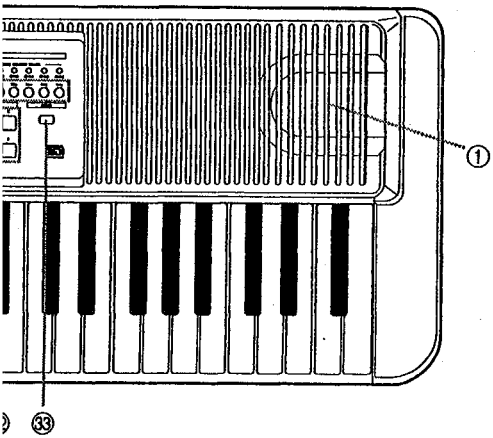
Anordnung der Bedienungselemente



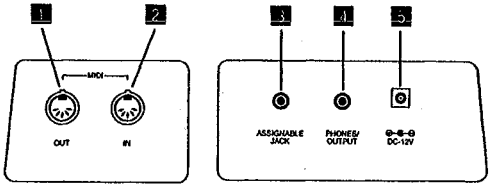
Montage des Notenständers
Den mit dem Keyboard mitgelieferten Notenständer kräftig in die Nut an der Oberseite des Keyboards hineindrücken. (Zuerst die linke Kante des Notenständers mit dem linken Ende der Nut ausrichten, dann den Notenständer in die Nut hineindrücken und anschließend die rechte Kante in das rechte Ende der Nut hineindrücken.)



① Lautsprecher
② Modulationstaste (MODULATION)
③ Keyboard
④ Tonhöhenbeugungsrad (PITCH BEND)
⑤ Stromschalter (POWER)
⑥ Modustaste (MODE)
⑦ Lautstärke-Gleitbahnregler (VOLUME)
⑧ Start/Stopp-Taste (START/STOP)
⑨ Einleitungstaste (INTRO)
⑩ Normal/Fill-in-Taste (NORMAL/FILL-IN)
⑪ Variations/Fill-in-Taste (VARIATION/FILL-IN)
⑫ Synchro/Endungstaste (SYNCHRO/ENDING)
⑬ Digital-Effekt-Taste (DIGITAL EFFECT)
⑭ Tempo-Tasten (TEMPO)
⑮ Anschlagdynamiktaste (TOUCH RESPONSE)
⑯ Transponierungs/Stimmungs-Taste (TRANSPOSE/TUNE)
⑰ MIDI-Taste



[Rückseite]



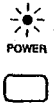
⑱ Begleitungslautstärke-Taste (ACCOMP VOLUME)
⑲ Taste für magische Presets (MAGICAL PRESET)
⑳ Rhythmus-Taste (RHYTHM)
㉑ Klangfarben-Taste (TONE)
㉒ Pad-Taste (PAD)
㉓ Multi-Funktions-Display (MULTI FUNCTION DISPLAY)
㉔ Zehnertastatur
㉕ +/– Tasten
㉖ Mixer-Taste (MIXER)
㉗ Song-Speicher-Taste (SONG MEMORY)
㉘ Kanal-Wahlschalter (CHANNEL)
㉙ Auftrennungs-Taste (SPLIT)
㉚ Überlagerungs-Taste (LAYER)
㉛ Registrations-Taste (REGISTRATION)
㉜ Tasten für musikalische Pads (MUSICAL PAD)
㉝ Demo-Taste (DEMO)

1 MIDI-Ausgang (MIDI OUT)
2 MIDI-Eingang (MIDI IN)
3 Zuordnungsbare Buchse
Für den Anschluß eines optionalen Pedals (SP-2 oder SP-10).
4 Kopfhörer/Ausgangs-Buchse (PHONES/OUTPUT)
Für den Anschluß von im Fachhandel erhältlichen Kopfhörern. Der Ausgang von den Lautsprechern wird automatisch abgeschaltet, wenn die Kopfhörer angeschlossen sind.
5 12-V-Gleichstrom-Eingangsbuchse (DC12V)
Für den Anschluß eines optionalen Netzgerätes (AD-12).

Schnellnachschlag

Dieser Abschnitt der Anleitung enthält eine kurze Beschreibung der Keyboard-Operationen. Dieser Abschnitt ist für erfahrene Anwender gedacht, so daß Sie ggf. auch den Rest der Anleitung durchlesen sollten, bevor Sie das Keyboard wirklich verwenden.

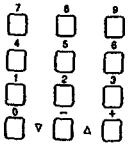
■ Ein- und Ausschalten der Stromversorgung (Seite 24)



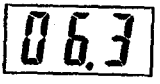
Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung ein- oder auszuschalten.

■ Umschalten der Klangfarben (Seite 24)

1. Die TONE-Taste drücken.



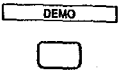
2. Die Zehnertastatur verwenden, um die dreistellige Nummer einzugeben, die die zu wählende Klangfarbe identifiziert.



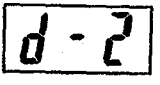
■ Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik (Seite 25)

Die TOUCH RESPONSE-Taste drücken, um die Anschlagdynamik ein- oder auszuschalten.

■ Abspielen der Demo-Musikstücke (Seite 27)



Die DEMO-Taste drücken, um die Demo-Musikstück-Wiedergabe zu starten oder zu stoppen.



■ Verwendung der Effekte (Seite 28)

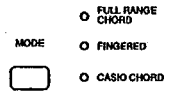
Wahl eines Effekts

1. Die DIGITAL EFFECT-Taste drücken, um die Digital-Effekte einzuschalten.
2. Die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des gewünschten Effekts einzugeben.

Ein- und Ausschalten der Effekte

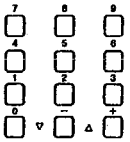
Die DIGITAL EFFECT-Taste drücken, um den derzeitig angewählten Effekt ein- oder auszuschalten

■ Wahl und Spielen eines Rhythmus (Seite 29)



1. Die MODE-Taste verwenden, um den NORMAL-Modus aufzurufen (alle MODE-Kontrollampen sind ausgeschaltet).

2. Die RHYTHM-Taste drücken.



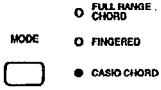
3. Die Zehnertastatur verwenden, um die 2stellige Rhythmusnummer des zu verwendenden Rhythmus einzugeben.

4. Die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe des Rhythmus zu starten.

5. Um die Wiedergabe des Rhythmus zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

■ Verwendung der automatischen Begleitung (Seite 32)

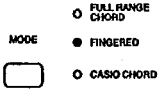
Spielen einer CASIO CHORD Auto-Begleitung



1. Die MODE-Taste verwenden, um CASIO CHORD zu wählen.
2. Einen automatischen Rhythmus wählen.
3. Die Wiedergabe des Rhythmus starten.
4. Eine bis vier Tasten auf dem Begleitungs-Keyboard drücken (Seite 32), und die entsprechende Begleitung beginnt automatisch zu spielen.
5. Setzen Sie das Drücken verschiedener Tasten am Begleitungs-Keyboard fort.

6. Um die automatische Begleitung zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

Spielen einer FINGERED Auto-Begleitung



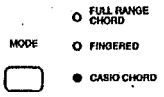
1. Die MODE-Taste verwenden, um FINGERED zu wählen.
2. Einen automatischen Rhythmus wählen.
3. Die Wiedergabe des Rhythmus starten.

4. Einen Akkord am Begleitungs-Keyboard (Seite 32) spielen, um die automatische Begleitung zu starten.

5. Setzen Sie das Drücken verschiedener Tasten am Begleitungs-Keyboard fort.

6. Um die automatische Begleitung zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

Start einer Begleitung mit Synchro-Start



1. Die MODE-Taste verwenden, um entweder CASIO CHORD oder FINGERED zu wählen.

2. Einen Rhythmus wählen.

3. Die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken. Die TEMPO-Kontrollampe leuchtet auf.

4. Einen Akkord am Begleitungs-Keyboard spielen.

5. Um das Begleitungsmuster zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drükken.

■ Einstellung der Begleitungslautstärke (Seite 40)

Verwenden Sie den folgenden Vorgang für die Einstellung der Begleitungslautstärke. Sie können die Lautstärke auf jeden Wert im Bereich von 000 bis 127 einstellen.

Einstellen der Begleitungslautstärke

1. Die ACCOMP VOLUME-Taste drücken.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um eine dreistellige Zahl einzugeben und den Begleitungslautstärkepegel zu spezifizieren.

■ Verwendung der musikalischen Pads (Seite 45)

Spielen eines Pads

Einfach eines der sechs Pads drücken, um den jeweils zugeordneten Sound zu spielen.

Ändern der Padfunktionen

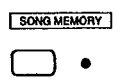
1. PAD-Taste drücken.

2. Während die Funktionssatznummer im Display angezeigt wird, die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des Satzes an Funktionen, auf den Sie ändern möchten, einzugeben.

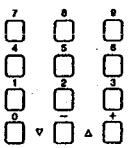
■ Verwendung des Song-Speichers (Seite 56)

Aufnahme im Song-Speicher

1. Das Keyboard einstellen, um das gewünschte Musikstück zu spielen.



2. Die SONG MEMORY-Taste drücken, bis die Meldung [rEC] im Display erscheint.



3. Die Zehnertastatur für die Eingabe von 0 oder 1 verwenden, um eine Song-Nummer zu spezifizieren.

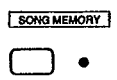
4. Die TR1-Taste drücken, um die Spur 1 zu wählen.

5. Die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahme zu starten.

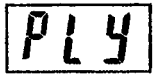
6. Den Song spielen, den Sie ausführen möchten.

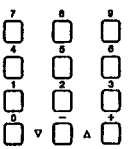
7. Nachdem der Song beendet ist, die START/STOP-Taste drücken, um den Aufnahmevorgang zu stoppen.

Wiedergabe eines Songs aus dem Song-Speicher



1. Die SONG MEMORY-Taste drücken, bis die Meldung [PLY] im Display erscheint.





2. Die Zehnertastatur für die Eingabe von 0 oder 1 verwenden, um eine Song-Nummer zu spezifizieren.

3. Die TR1-Taste drücken, um die Spur 1 zu wählen.

4. Die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe zu starten.

■ Verwendung der magischen Presets (Seite 50)

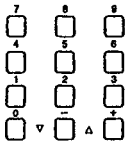
1. Die MAGICAL PRESET-Taste drücken, und die Nummer, die das derzeitige magische Preset identifiziert, erscheint im Display.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des magischen Presets einzugeben, auf das Sie ändern möchten.

3. Dem Keyboard ist nun das magische Preset zugeordnet, das Sie im obigen Vorgang spezifiziert haben.

■ Stimmen des Keyboards (Seite 66)

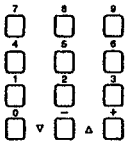
1. Die TRANSPOSE/TUNE-Taste drücken, bis [tUn] im Display erscheint.



2. Die [+]- und [–]-Tasten der Zehnertastatur verwenden, um das Keyboard zu stimmen.

■ Transponieren des Keyboards (Seite 66)

1. Die TRANSPOSE/TUNE-Taste drücken, bis [trn] im Display erscheint.



2. Die [+]- und [–]-Tasten der Zehnertastatur verwenden, um eine Tonart zu wählen.

■ Einstellen der Anschlagempfindlichkeit (Seite 67)

1. Die TOUCH RESPONSE-Taste drücken.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer, die die gewünschte Anschlagempfindlichkeit identifiziert, einzugeben.

Teil 1 Vor der Verwendung des Keyboards

Unbedingt den Inhalt dieses Teils der Anleitung durchlesen, bevor Sie das Keyboard zum ersten Mal verwenden.

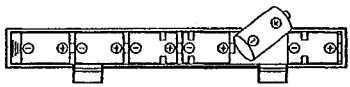
■ Über die Stromversorgung

Sie können Ihr Keyboard mit 6 D (SUM-1/R20P) Batterien oder Netzstrom (mit einem optionalen Netzgerät) betreiben.

Einsetzen der Batterien

Dieses Keyboard kann mit 6 Trockenbatterien der Größe D (SUM-1/R20P, AM1/LR20) betrieben werden. Darauf achten, daß das Keyboard ausgeschaltet ist, wenn die Batterien eingesetzt werden.

1. Den Batteriefachdeckel an der Unterseite des Keyboards öffnen.
2. Die neuen Batterien mit der richtigen Polung (+) und (–) einsetzen.



3. Den Batteriefachdeckel wieder anbringen.
   - Lebensdauer der Standard-Batterien: Etwa 2 Stunden (SUM-1/R20P).
     Etwa 6 Stunden (AM1/LR20).

Wichtig!

Jede der folgenden Bedingungen weist darauf hin, daß die Batteriespannung abgesunken ist und Sie die Batterien möglichst bald erneuern oder auf eine alternative Stromversorgung ausweichen sollten.

- Stromversorgungs-Kontrollampe blaß
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke

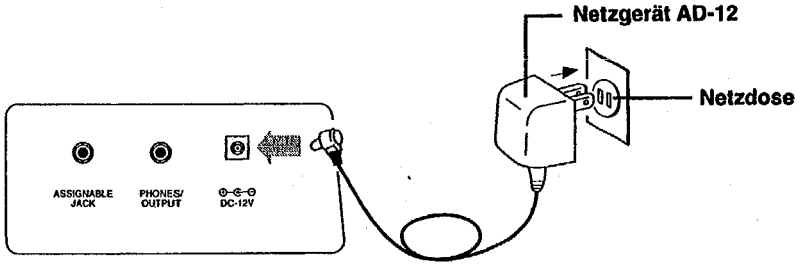
Vorsichtsmaßnahmen

Falsche Verwendung der Batterien kann zu einem Auslaufen oder Bersten der Batterien führen, wodurch Ihr Keyboard beschädigt werden kann. Beachten Sie daher die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Unbedingt die Batterien mit der richtigen Polung (+) und (–) einsetzen.
- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs mischen.
- Nicht alte und neue Batterien gemeinsam verwenden.
- Verbrauchte Batterien niemals in dem Batteriefach belassen.
- Die Batterien entfernen, wenn das Keyboard für längere Zeit nicht verwendet werden soll.
- Niemals die für die Stromversorgung dieses Keyboards vorgeschriebenen Batterien aufzuladen versuchen.
- Die Batterien keiner direkten Wärme aussetzen, nicht kurzschließen und auch nicht zerlegen. (Falls eine Batterie ausläuft, das Batteriefach des Keyboards sofort reinigen; dabei darauf achten, daß die Batterieflüssigkeit nicht in direkten Kontakt mit Ihrer Haut kommt.)

Verwendung von Netzstrom

Ein Netzgerät AD-12 (Option) ist für Netzbetrieb erforderlich. Nur ein CASIO Original-Netzgerät mit einer Nennspannung (100, 120, 220, 230 oder 240 V) verwenden, die mit Ihrer örtlichen Netzspannung übereinstimmt. Anderenfalls kann es zu Beschädigung der internen Komponenten kommen. Unbedingt die Stromversorgung des Keyboards ausschalten, bevor das Netzgerät angeschlossen wird. Das Netzgerät an eine Netzdose anstecken und den Kabelstecker an dieses Keyboard anschließen. Dadurch wird die Stromversorgung von den Batterien automatisch ausgeschaltet.



Wichtig!

- Das Netzgerät kann sich während des Betriebs erwärmen. Dies ist jedoch normal und stellt kein Problem dar.
- Unbedingt das Netzgerät von der Netzdose abziehen, wenn Sie das Keyboard nicht verwenden.
- Wenn das Netzgerät angeschlossen oder abgetrennt wird, unbedingt vorher die Stromversorgung des Keyboards ausschalten.
- Niemals eine Stromversorgung verwenden, die nicht für dieses Keyboard spezifiziert ist. Anderenfalls kann der Adapter oder Ihr Keyboard beschädigt werden.

Abschaltautomatikfunktion

Die Abschaltautomatikfunktion schaltet die Stromversorgung automatisch aus, wenn Sie bei Batteriebetrieb keine Operation für etwa sechs Minuten ausführen.

Hinweis

- Die Abschaltautomatikfunktion arbeitet nicht, wenn das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird.

Sie können auch die folgende Operation verwenden, um die Abschaltautomatikfunktion auszuschalten, so daß diese die Stromversorgung nicht ausschaltet.

Ausschalten der Abschaltautomatikfunktion

Die TONE-Taste gedrückt halten und die Stromversorgung einschalten.

- Die Abschaltautomatikfunktion verbleibt ausgeschaltet, bis Sie die Stromversorgung manuell ausschalten.

Über die Einstellungen und die Speicherinhalte

- Wenn die Stromversorgung durch Drücken der POWER-Taste oder durch Ansprechen der Abschaltautomatikfunktion ausgeschaltet wird, bleiben die Klangfarben- und Rhythmuseinstellungen, die Songspeicher-Inhalte (Seite 56) und die Registrierungsspeicher-Inhalte (Seite 53) erhalten. Alle diese Einstellungen und Speicherdaten stehen nach dem Einschalten der Stromversorgung wieder zur Vefügung.
- Die oben beschriebenen Einstellungen und Daten bleiben auch nach dem Ausschalten der Stromversorgung erhalten, so lange Strom der Einheit zugeführt wird. Dies bedeutet, daß alle Einstellungen und im Speicher abgespeicherten Daten verloren werden, wenn Sie die Batterien entfernen oder die Batterien verbraucht sind und Sie die Einheit von der externen Stromversorgung (Neztgerät) abtrennen.
- Achten Sie darauf, daß die folgenden Einstellungen nicht erhalten bleiben, wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird; diese Einstellungen werden wieder initialisiert, wenn Sie die Stromversorgung einschalten.

Einstellung	Initialisierte Vorgabe	Seite
Angezeigte Nummer	Klangfarbennummer	24
Transponierung	0	66
Stimmung	00	66
Local Control ein/aus	Ein	78
Mixer- Parameter	• FLU, CLU, EPS: 127 • Begleitungsautomatik-Klangfarben: Vorgabe-Klangfarben	29, 36, 41, 48, 62

■ Allgemeine Beschreibung der Bedienung

Dieser Abschnitt enthält eine allgemeine Beschreibung der wichtigsten Bedienungsvorgänge. Hauptsächlich beschrieben ist, wie das Display die Daten anzeigt und wie zwischen den verschiedenen Betriebsmodi umgeschaltet werden kann. Unbedingt diesen Abschnitt durchlesen, bevor Sie das Keyboard zum ersten Mal verwenden.

Wie das Display die Daten anzeigt

Ein dreistelliges Display wird verwendet, um verschiedene numerische Daten und andere Symbole anzuzeigen. Eine Anzeige im Display teilt Ihnen auch mit, welche Art von Daten z.Z. angezeigt wird.

Display-Beispiel	Bedeutung der Anzeige
000 dr.5	Anzeige der Klangfarbennummer
r.00	Anzeige der Rhythmusnummer (Standard)
Intro i.00 Normal n.00 Var u.00 Eng E.00	Anzeige der Rhythmusnummer (für den der INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN oder SYNCHRO/ENDING-Taste zugeordneten Rhythmus). Diese Anzeige erscheint nur, wenn Sie die INTRO-, NORMAL/FILL-IN-, VAR/FILL-IN- oder SYNCHRO/ENDING-Taste drücken, um die Nummer des der jeweiligen Taste zugeordneten Rhythmus zu identifizieren. Nach einigen Sekunden kehrt die Anzeige auf die normale Rhythmusanzeige zurück.
● MAGICAL PRESET △ 00	Anzeige der magischen Preset-Nummer
d-0	Demo-Musikstück-Nummer
P00	Anzeige der Padfunktionsnummer

Über die Betriebsmodi

Bei diesem Keyboard müssen Sie verschiedene Modi aufrufen, um bestimmte Operationen ausführen zu können. Dieser Abschnitt beschreibt die Hauptmodi dieses Keyboards.

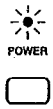
Taste	Modus	Beschreibung
MODE	NORMAL	Das Keyboard spielt wie ein Standard-Piano oder wie eine Orgel. Dieser Modus ist gewählt, wenn alle MODE-Kontrollampen ausgeschaltet sind.
	CASIO CHORD	Sie können die automatischen Begleitungsfunktionen verwenden, die auf Seite 32 beschrieben sind.
	FINGERED	Sie können die Akkorde normal greifen und das Begleitungsmuster Ihrem Spiel folgen lassen (Seite 33).
	FULL RANGE CHORD	Sie können den gesamten Bereich des Keyboards für das FINGERED Spielen und das Spielen der Melodie verwenden (Seite 38).
MAGICAL PRESET	MAGICAL PRESET	Verwenden Sie diesen Modus, um die gewünschte magische Preset-Funktion zu wählen (Seite 50).
DEMO	DEMO	Diesen Modus für das Spielen der Demo-Musikstücke verwenden (Seite 27).
SONG MEMORY	SONG MEMORY	Diesen Modus verwenden, um Songs im Speicher aufzunehmen oder aus diesem wiederzugeben (Seite 56).
MIDI	MIDI	Dieser Modus läßt Sie das Keyboard einstellen, um Daten mit einem anderen MIDI-Gerät auszutauschen (Seite 68).
SPLIT	SPLIT	Diesen Modus verwenden, um das Keyboard zwischen zwei unterschiedlichen Klangfarben aufzutrennen (Seite 42).
LAYER	LAYER	Diesen Modus verwenden, um zwei verschiedene Klangfarben jeder Keyboard-Taste zuzuordnen (Seite 43).
DIGITAL EFFECT	DIGITAL EFFECT	Diesen Modus verwenden, um den gewünschten Digital-Effekt zu wählen (Seite 28).
MUSICAL PAD	MUSICAL PAD	Diesen Modus verwenden, um 30 Sätze von Phrasen, Klangeffekten und Perkussion-Sounds zu spielen (Seite 45).

Teil 2 Grundlegende Bedienungsvorgänge

Dieser Teil der Anleitung enthält die grundlegenden Informationen, die Sie für die Verwendung Ihres Keyboards benötigen.

■ Ein- und Ausschalten der Stromversorgung

1. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten. Die Kontrollampe über dieser Taste leuchtet, wenn die Stromversorgung eingeschaltet ist.



2. Die Lautstärke einstellen.

- Die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einstellen, bevor Sie das Keyboard spielen.

3. Die Keyboard-Tasten drücken.
   - Die Lautstärke auf den gewünschten Pegel einstellen, während Sie das Keyboard spielen.
   - Wenn Sie die Stromversorgung einschalten, wird wiederum die Klangfarbe gewählt, die vor dem Ausschalten der Stromversorgung eingestellt war.

4. Um die Stromversorgung auszuschalten, die POWER-Taste erneut drücken.

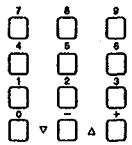
■ Ändern der Klangfarben

1. Betrachten Sie die auf dem Notenständer aufgedruckte Klangfarben-Liste und suchen Sie die gewünschte Klangfarbe auf.
   - Insgesamt 128 Klangfarben und 8 Trommel-Sounds stehen zur Verfügung.

2. Die TONE-Taste drücken.

- Die Nummer der z.Z. gewählten Klangfarbe wird im Display angezeigt.

3. Die Zehnertastatur verwenden, um eine dreistellige Nummer einzugeben, die die zu wählende Klangfarbe identifiziert.



- Die Zifferntasten verwenden, um eine dreistellige Nummer einzugeben.
- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Durch Drücken der [+]-Taste wird die angezeigte Klangfarbennummer um 1 erhöht, durch Drücken der [–]-Taste vermindert.
- Immer eine dreistellige Nummer spezifizieren.
- Die Eingabe einer Nummer größer als 135 wird ignoriert.
- Falls Sie vor der Eingabe der dritten Stelle einen Fehler feststellen, die TONE-Taste drücken, um auf die vorher eingestellte Klangfarbennummer zurückzukehren.

Digital-Sampling

Eine Anzahl der mit diesem Keyboard verwendeten Klangfarben wurden mit einer als Digital-Sampling bezeichneten Technik aufgezeichnet und verarbeitet. Um hohe Qualität der Klangfarben sicherzustellen, werden dabei die niedrigen, mittleren und hohen Bereiche abgetastet und danach kombiniert, um Ihnen Sounds bieten zu können, die verblüffend ähnlich zu den Originalen sind. Sie können vielleicht geringe Unterschiede in der Lautstärke oder Klangqualität bei manchen Klangfarben feststellen, wenn Sie diese an unterschiedlichen Position am Keyboard spielen. Dies ist ein unvermeidliches Ergebnis der Mehrfach-Abtastung und ist kein Anzeichen von Fehlbetrieb.

Polyphonie

Der Ausdruck Polyphonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 32 notige Polyphonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungsmuster einschließt. Dies bedeutet, daß die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyphonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungsmuster vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, daß manche Klangfarben nur 16notige Polyphonie aufweisen.

■ Über Trommel-Sounds

Die Klangfarben-Nummern 128 bis 135 sind Trommel-Sounds, die Sie für Trommel-Noten am Keyboard verwenden können. Wenn Sie eine dieser Klangfarben wählen, zeigt das Display einen Wert von [dr.0] bis [dr.7] an ("dr" zeigt an, daß es sich dabei um Trommel-Sounds handelt). Die verfügbaren Perkussion-Sounds sind an der Konsole des Keyboards angegeben. Achten Sie darauf, daß die unteren 7 Tasten und die oberen 16 Tasten ohne Markierung keine Trommel-Sounds erzeugen, wenn sie gedrückt werden.

■ Anschlagdynamik

Die Anschlagdynamik stellt sicher, daß die Noten mit einem Pegel wiedergegeben werden, der der Fingerstärke beim Niederdrücken der Keyboard-Tasten entspricht. Anfänger oder Musiker mit unzureichender Fingerstärke können die Anschlagdynamik ausschalten.

Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik

Die TOUCH RESPONSE-Taste drücken, um die Anschlagdynamik ein- oder auszuschalten.

- Wenn die Anschlagdynamik ausgeschaltet ist, werden die vom Keyboard erzeugten Noten nicht von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Drucks beeinflußt.
- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn die TOUCH RESPONSE-Kontrollampe leuchtet.
- Die Anschlagdynamik arbeitet nicht für das Begleitungs-Keyboard, wenn Sie die automatische Begleitung verwenden (Seite 32). Sie wirkt jedoch für das Melodien-Keyboard.
- Die TOUCH RESPONSE-Taste wird automatisch deaktiviert, wenn ein Demo-Musikstück gespielt wird.
- Sie können auch die Empfindlichkeit der Anschlagdynamik einstellen, indem der auf Seite 67 beschriebene Vorgang eingehalten wird.

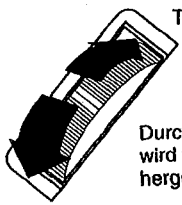
■ Verwendung des PITCH BEND-Rades

Durch Drehen des PITCH BEND-Rades wird die Tonhöhe der auf dem Keyboard gespielten Klangfarben angehoben oder abgesenkt. Verwenden Sie diese Funktionen, um Ihren Darbietungen interessante Effekte hinzuzufügen.

Klangfarben, die am besten für die Verwendung mit dem PITCH BEND-Rad geeignet sind

Verwenden Sie Klangfarben, die so lange ertönen, so lange Sie eine Taste auf dem Keyboard gedrückt halten, wie zum Beispiel die Klangfarben STRINGS, SYNTH-LEAD und SYNTH BASS.

Techniken mit dem PITCH BEND-Rad


Tonhöhe steigt an
Durch Freigabe des Fingers von dem Rad wird wiederum die ursprüngliche Klangfarbe hergestellt.
Tonhöhe sinkt ab

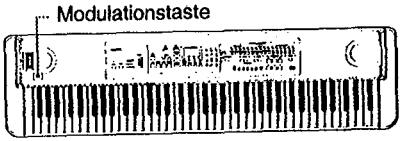
- Sie können ein Vibrato zu einer Note hinzufügen, indem Sie das PITCH BEND-Rad etwas nach vorne und zurück bewegen, wenn die Note ertönt. Wenn Sie das Rad freigeben, kehrt die Note auf ihren ursprünglichen Status zurück.
- Versuchen Sie die Tonhöhe einer Note zu ändern, nachdem diese ertönt.
- Ein weiterer interessanter Effekt wird erzeugt, wenn Sie das PITCH BEND-Rad vor dem Drücken des Keyboards drehen. Nachdem die Note zu ertönen beginnt, das PITCH BEND-Rad freigeben oder die Einstellung ändern.

Beugungsbereich

- Das PITCH BEND-Rad ist anfänglich für einen Bereich von zwei Halbtönen (hoch oder nieder) eingestellt. Sie können diesen Bereich bis zu 12 Halbtönen erhöhen (Seite 67).

Verwendung der Modulationstaste

Durch Drücken der Modulationstaste während des Ertönens einer Note wird der Note ein Vibrato hinzugefügt. Das Vibrato wird abgeschaltet, wenn Sie die Modulationstaste freigeben.



• Zutreffende Klangfarben
Klangfarben, die fortgesetzt ertönen, so lange eine Taste des Keyboards gedrückt wird. Die Modulationstaste wird am besten mit Blasinstrumenten und synthetischen Holzblasinstrumenten verwendet.

• Beispiel
Während eine Taste des Keyboards gedrückt wird, die Modulationstaste drücken, um ein Vibrato hinzuzufügen.

• **Einstellen der Vibratotiefe**
Sie können die Tiefe des Vibratos in Schritten von 50 Cent (100 Cent entsprechen einem Halbton) innerhalb eines Bereichs von 000 bis 127 einstellen. Die anfängliche Einstellung beträgt 64. Für Einzelheiten über die Einstellung der Vibratotiefe siehe "Modulationstiefe" auf Seite 79.

Hinweis
Falls die Modulationstaste gedrückt wird, während der Kanal 10 (Kanal nur für Perkussion) gewählt ist, wird das Vibrato nicht zu dem Perkussionsklang hinzugefügt. Die Modulationsdaten werden jedoch von der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

■ Abspielen der Demo-Musikstücke

Dieses Keyboard ist mit den drei folgenden Demo-Musikstücken programmiert, die Sie zur Übung oder einfach zum Hörvergnügen verwenden können.

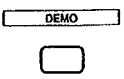
Musikstück-Nummer	Name	Komponist	Spieldauer
d-0	VILLAGE WINGS	Kei Akagi	2:07
d-1	Talkin' Half The Night	Edward Alstrom	2:03
d-2	Clear as crystal	Hiroki Koga	1:46

- Achten Sie darauf, daß mit dem Abspielen eines Demo-Musikstücks nicht begonnen werden kann, während Sie im Song-Speicher aufnehmen (Seite 56).

Starten der Demo-Musikstück-Wiedergabe

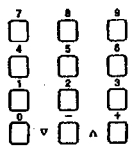
1. Die Stromversorgung einschalten und den Lautstärkepegel einstellen.

2. Die DEMO-Taste drücken.



- Die Demo-Musikstück-Wiedergabe wird in einer Endlosschleife fortgesetzt, bis Sie diese ausschalten.
- Die Nummer des jeweils wiedergegebenen Demo-Musikstücks wird im Display angezeigt.
- Sie können mit der Demo-Musikstück-Wiedergabe am Keyboard mitspielen.

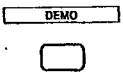
3. Sie können das wiedergegebene Demo-Musikstück ändern, indem Sie die [+]-Taste (vorstellen) oder [–]-Taste (nachstellen) der Zehnertastatur drücken.



- Sie können auch die (0)-, (1)- und (2)-Tasten der Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des Demo-Musikstückes zu spezifizieren.

Stoppen der Demo-Musikstück-Wiedergabe

Die DEMO-Taste oder START/STOP-Taste erneut drücken, um die Demo-Musikstück-Wiedergabe zu stoppen.



■ Verwendung von Effekten

Insgesamt 10 Digital-Effekte können an die Klangfarben des Keyboards angelegt werden, um genau die zur gewünschten Musik passende Stimmung zu kreieren. Achten Sie darauf, daß jeweils nur ein Effekt gewählt werden kann.

Typen der Effekte

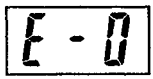
Effekt	Effekt-Nummer	Beschreibung
REVERB 1	E - 0	Tiefer Nachhall
REVERB 2	E - 1	Mittlerer Nachhall
REVERB 3	E - 2	Flacher Nachhall
CHORUS	E - 3	Verleiht dem Sound Tiefe. Empfohlen für Elektropiano.
TREMOLO	E - 4	Verursacht einen pulsierenden Sound. Empfohlen für Elektropiano oder Vibraphon.
PHASE SHIFTER	E - 5	Dreheffekt
ORGAN SP	E - 6	Wie ein drehender Lautsprecher auf einer Elektro-Orgel. Empfohlen für Orgel-Klangfarben.
ENHANCER	E - 7	Starker Anstiegseffekt
FLANGER	E - 8	Verleiht Tiefe und Schärfe. Empfohlen für Baß-Sounds.
EQ LOUDNESS	E - 9	Betont den Tiefenbereich.

- Die Digital-Effekte werden an die am Keyboard gespielten Noten, Pad-Sounds, Rhythmen und automatische Begleitung angelegt.
- Die Effekte E - 3 bis E - 8 sind ziemlich stark und können Probleme mit der Klangfarbe verursachen, die Sie zu spielen versuchen. Falls dies vorkommt, die Begleitungs-Mixer-[Snd]-Einstellung auf 000 ändern, wodurch der Rhythmus und die automatischen Begleitungs-Effekte ausgeschaltet werden (Seite 37).
- Abhängig von der verwendeten Klangfarbe und dem verwendeten Rhythmus kann der EQ LOUDNESS-Effekt Verzerrungen bei hohem Lautstärkepegel verursachen. Falls dies auftritt, die Lautstärke absenken.

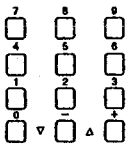
Wahl eines Effekts

1. Die DIGITAL EFFECT-Taste drücken, um die Digital-Effekte einzuschalten.

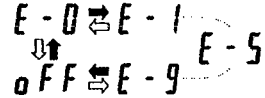
• Falls Sie das ausführen, leuchtet die DIGITAL EFFECT-Kontrollampe.



2. Die Zehnertastatur verwenden, um die einstellige Nummer für den gewünschten Effekt einzugeben. Um z.B. REVERB 1 zu wählen, 0 eingeben.



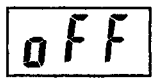
• Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Drücken der [+]-Taste erhöht die angezeigte Effekt-Nummer um 1, Drükken der [–]-Taste vermindert diese.



- Die voreingestellten Effekte werden automatisch gewählt, wenn Sie ein Demo-Musikstück abspielen. Diese Presets können während des Abspielens eines Demo-Musikstückes nicht geändert oder ausgeschaltet werden.
- Falls Sie den Effekt ändern, während eine Note noch immer ertönt, kann das Keyboard ein ungewöhnliches Geräusch ausgeben, wenn die Effektänderung ausgeführt wird.

Ein- und Ausschalten der Effekte

Die DIGITAL EFFECT-Taste drücken, um den derzeitig gewählten Effekt ein- oder auszuschalten.



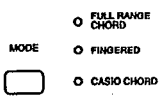
■ Spielen der Rhythmen

Dieses Keyboard verfügt über 100 erregende, eingebaute Rhythmen. Jedes Muster sorgt für eine Perkussion-Untermalung aller Ihrer Darbietungen.

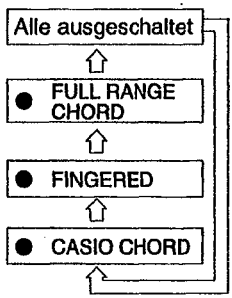
Wahl und Spielen eines Rhythmus

1. Darauf achten, daß die Stromversorgung eingeschaltet ist und die Lautstärke auf einen geeigneten Pegel eingestellt ist.

2. Die MODE-Taste verwenden, um den NORMAL-Modus (alle MODE-Kontrollampen sind ausgeschaltet) aufzurufen.



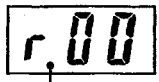
• Mit jedem Drücken der MODE-Taste ändert der Status der Kontrollampen wie es hier angezeigt ist.



3. Die auf dem Notenständer aufgedruckte Rhythmus-Liste beachten und den gewünschten Rhythmus aufsuchen.

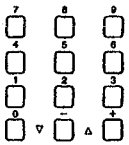
4. Die RHYTHM-Taste drücken.

- Wenn Sie dies ausführen, leuchtet die Rhythmus-Kontrollampe auf.
- Die im Display erscheinende Nummer zeigt den derzeitig gewählten Rhythmus an.

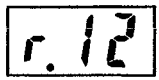


Rhythmus-Kontrollampe

5. Die Zehnertastatur verwenden, um die zweistellige Rhythmusnummer des gewünschten Rhythmus einzugeben. Um z.B. "12 8BEAT1" zu wählen, die Ziffern 1 und 2 eingeben.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Durch Drücken der [+]-Taste wird die angezeigte Rhythmusnummer um 1 erhöht, durch Drücken der [–]-Taste vermindert.



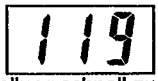
- Unbedingt eine zweistellige Nummer spezifizieren.
- Falls Sie einen Fehler feststellen, bevor Sie die zweite Stelle eingeben, die RHYTHM-Taste drücken, um auf die vorher eingestellte Rhythmusnummer zurückzukehren.

6. Die START/STOP-Taste drücken, um das Spielen des Rhythmus zu starten.

- Wenn Sie dies ausführen, beginnt der gewählte Rhythmus zu ertönen, wobei die Kontrollampe über der START/STOP-Taste mit jedem Taktschlag blinkt.

7. Die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo des Rhythmus einzustellen.

- Wenn Sie eine der TEMPO-Tasten drücken, erscheint die Tempo-Einstellung im Display. Der Wert gibt die Anzahl der Taktschläge pro Minute an. Das Display kehrt kurz nach der Freigabe der TEMPO-Taste auf den normalen Zustand zurück.
- Mit jedem Drücken einer der TEMPO-Tasten, während der Tempowert angezeigt wird, ändert die Tempo-Einstellung um einen Schritt innerhalb des Bereichs von 40 bis 255.



- Eine der TEMPO-Tasten gedrückt halten, um die Tempo-Einstellung schnell zu ändern.
- Um das Tempo auf den Standard-Wert für jeden Rhythmus zurückzustellen, beide TEMPO-Tasten gleichzeitig drücken.
- Unbedingt eine dreistellige Nummer spezifizieren.

8. Um das Spielen des Rhythmus zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

■ Improvisieren mit den Preset-Mustern

Durch Drücken der START/STOP-Taste, um das Spielen des Rhythmus zu starten, wird die normale Version des Musters gespielt. Sie können auch eine Variation des Rhythmus spielen, indem Sie den nachfolgend beschriebenen Vorgang einhalten.

Wichtig!
Zusätzlich zu der nachfolgend beschriebenen Variation können Sie auch spezifische Rhythmustypen den INTRO-, NORMAL/FILL-IN- und SYNCHRO/ENDING-Tasten zuordnen. Für Einzelheiten siehe Seite 49.

VAR/ FILL-IN	• Diese Taste drücken, während das normale Rhythmusmuster gespielt wird, um auf ein Variationsmuster zu wechseln. • Falls Sie diese Taste drücken, während ein Variationsmuster gespielt wird, wird ein Fill-in-Muster für einen Takt gespielt, worauf das Variationsmuster fortgesetzt wird.
NORMAL/ FILL-IN	• Diese Taste drücken, wenn das Variationsrhythmusmuster gespielt wird, um auf das normale Muster umzuschalten. • Falls Sie diese Taste drücken, wenn das normale Muster gespielt wird, wird ein Fill-in-Muster für einen Takt gespielt, worauf das normale Muster fortgesetzt wird.

- Achten Sie darauf, daß Fill-in-Muster logisch an bestimmten Stellen einer Akkordfolge eingefügt werden können. Daher kann es vorkommen, daß das Fill-in-Muster nicht sofort ertönt, wenn Sie eine Fill-in-Taste drücken. Das Fill-in-Muster ertönt erst an der nächsten möglichen Stelle.

Spielen von Einleitungs- und Endungsmustern

INTRO VAR/ FILL-IN	• Wenn kein Rhythmus gespielt wird, die INTRO-Taste anstelle der START/STOP-Taste drücken. Wenn Sie dies ausführen, wird ein Einleitungsmuster gespielt, um die normale Version des gewählten Rhythmusmusters zu starten. • Um das Variationsmuster zu starten, die INTRO-Taste gefolgt von der VAR/FILL-IN-Taste drücken.
SYNCHRO/ ENDING	• Wenn ein Rhythmus gespielt wird, die SYNCHRO/ENDING-Taste anstelle der START/STOP-Taste drücken, wodurch ein Endungsmuster gespielt wird, worauf das Muster stoppt.

Anzeigedaten

Drücken einer der obigen Tasten führt zur folgenden Anzeige.

INTRO-Taste

VAR/FILL-IN-Taste

NORMAL/FILL-IN-Taste

SYNCHRO/ENDING-Taste

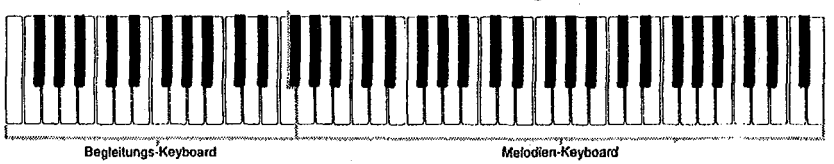
- Jeder dieser Tasten kann ein unterschiedlicher Rhythmus zugeordnet werden (Seite 49). Die Nummer, die im Display erscheint, ist die Nummer des Rhythmus, der der gedrückten Taste zugeordnet ist.

■ Verwendung der automatischen Begleitung

Dieses Keyboard weist 100 Begleitungsmuster auf, die automatische Begleitung Ihrer Darbietungen ermöglichen. Mit der automatischen Begleitung ist ein Teil des Keyboards als Begleitungs-Keyboard reserviert. Wenn Sie Ihre Akkorde am Begleitungs-Keyboard spielen, werden die Begleitungsmuster automatisch an Ihre Folge angepaßt.
Sie haben die Wahl zwischen zwei verschiedenen Methoden für das Spielen der Akkorde. FINGERED läßt Sie die Akkorde wie normal greifen, wogegen CASIO CHORD das Spielen von vollen Akkorden mit nur einem Finger ermöglicht. Achten Sie darauf, daß das Keyboard auch ein FULL RANGE CHORD-System (Seite 38) aufweist, das Sie das gesamte Keyboard für das Spielen der Akkorde und Melodie verwenden läßt.

Über das Begleitungs-Keyboard

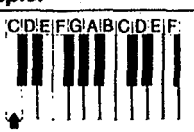
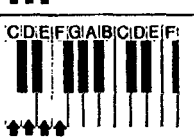
Die unteren 26 Tasten sind als Begleitungs-Keyboard reserviert, wenn Sie CASIO CHORD oder FINGERED mit der MODE-Taste wählen. Die Tafel über den Tasten des Begleitungs-Keyboards ist mit den Namen der damit gespielten Noten versehen. Der Rest des Keyboards (der Teil, der nicht im Begleitungs-Keyboard enthalten ist) wird als Melodien-Keyboard bezeichnet. Bitte merken Sie sich diese Ausdrücke, da sie immer wieder im Rest dieser Anleitung verwendet werden.



Begleitungs/Melodien-Keyboard

Verwendung des CASIO CHORD-Systems

Das CASIO CHORD-System läßt Sie die vier Haupttypen der Akkorde einfach spielen. Das Spielen der Akkorde wird damit vereinfacht, wie es in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt ist.

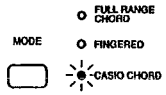
Tasten	Akkordtyp	Beispiel
Drücken **einer** Begleitungs-Taste	Dur-Akkord	C (C-Dur-Akkord) 
Drücken von **zwei** Begleitungs-Tasten	Moll-Akkord	Cm (C-Moll-Akkord)
Drücken von **drei** Begleitungs-Tasten	Septimen-Akkord	C7 (C-Septimen-Akkord)
Drücken von **vier** Begleitungs-Tasten	Moll-Septimen-Akkord	Cm7 (C-Moll-Septimen-Akkord) 

Hinweis

Die unterste (am weitesten links) gespielte Note bestimmt den Namen des Akkords. Falls z.B. die unterste Note ein C ist, dann erzeugt das Keyboard einen C-Akkord.

Spielen einer automatischen CASIO CHORD-Begleitung

1. Die MODE-Taste verwenden, um CASIO CHORD zu wählen.



2. Einen automatischen Rhythmus wählen, wie es unter "Wahl und Spielen eines Rhythmus" auf Seite 29 beschrieben ist.

3. Mit dem Spielen des Rhythmus beginnen.

- Falls Sie das Spielen des normalen Rhythmusmusters starten möchten, die START/STOP-Taste drücken.

- Um das Variationsrhythmusmuster zu starten, die VAR/FILL-IN-Taste drücken.

- Sie können auch Synchro-Start (Seite 35) verwenden, um den Rhythmus zu starten.

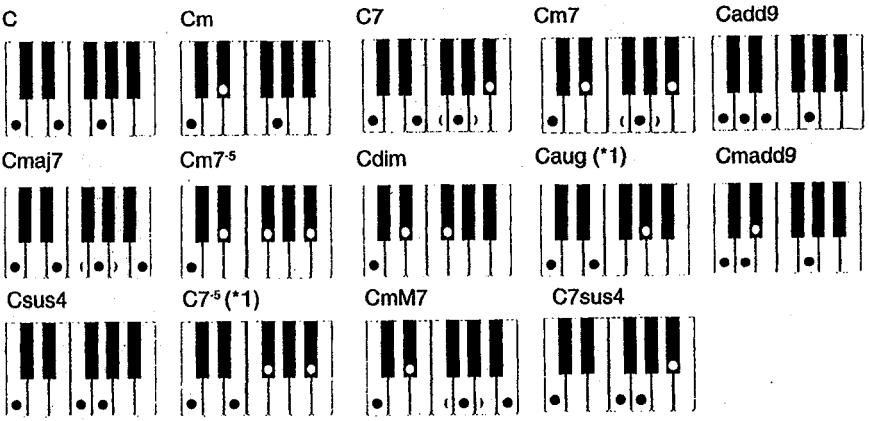
4. Eine bis vier Tasten auf dem Begleitungs-Keyboard drücken, und die entsprechende Begleitung beginnt automatisch zu spielen.

5. Setzen Sie mit dem Drücken verschiedener Tasten am Begleitungs-Keyboard fort, um Ihre Akkordfolge zu spielen.

6. Um die automatische Begleitung zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

Verwendung des normalen Greifens

Der FINGERED-Modus läßt Sie eine größere Anzahl von Akkorden spielen. In diesem Modus können Sie mit dem Spielen eines automatischen Begleitungsmusters beginnen, indem Sie drei oder vier Tasten des Begleitungs-Keyboards drücken.
Dieses Keyboard kann 14 verschiedene Akkorde erkennen. Nachfolgend ist das Greifen dieser Akkorde mit dem Grundton C gezeigt. Achten Sie darauf, daß Sie die fünften Noten (die in den nachfolgenden Abbildungen in Klammern gezeigt sind) weglassen können, um Septimen-, Moll-Septimen, Dur-Septimen, add9- und mM7-Akkorde zu erzeugen.



*1 Mit diesen Akkorden wird die niedrigste gegriffene Note immer als Grundton verwendet. Achten Sie darauf, daß Ihr Greifen den gewünschten Grundton richtig identifiziert.

Wichtig!
Falls Sie mit der linken Hand nur eine oder zwei Noten spielen, oder drei Noten spielen, die keinen erkennbaren Akkord bilden (z.B. C-D-D♯), dann wird kein Ton erzeugt. Der FINGERED-Modus erfordert eine konventionelle Akkordformation aus drei oder vier Noten, um eine automatische Begleitung zu erzeugen. Achten Sie auch darauf, daß die automatischen Akkorde nur in Verbindung mit den Rhythmusmustern arbeiten, und nicht unabhängig von diesen.

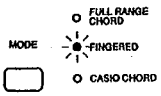
Hinweise

- Die obigen Beispiele zeigen nur ein mögliches Greifen für jeden Akkord. Achten Sie darauf, daß Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder Kombination spielen können. So wird zum Beispiel mit jedem dernachfolgenden Greifvorgänge der gleiche C-Akkord erhalten.

- Für das Greifen der Akkorde für alle Grundtöne siehe "Liste der gegriffenen Akkorde" auf Seite 96.

Spielen einer FINGERED Auto-Begleitung

1. Die MODE-Taste verwenden, um FINGERED zu wählen.



2. Einen automatischen Rhythmus wählen, wie es unter "Wahl und Spielen eines Rhythmus" auf Seite 29 beschrieben ist.

3. Mit dem Spielen des Rhythmus beginnen.

- Falls Sie mit dem Spielen des normalen Rhythmusmusters beginnen möchten, die START/STOP-Taste drücken.
- Um das Spielen des Variationsrhythmusmusters zu starten, die VAR/FILL-IN-Taste drücken.

- Sie können auch Synchro-Start verwenden, um das Spielen des Rhythmus zu starten.

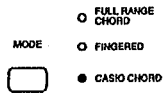
4. Einen Akkord am Begleitungs-Keyboard spielen, um mit dem Spielen der automatischen Begleitung zu beginnen.

5. Setzen Sie mit dem Drücken der Tasten am Begleitungs-Keyboard fort, um Ihre Akkordfolge zu spielen.

6. Um das Spielen der automatischen Begleitung zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

Starten der Begleitung mit Synchro-Start

1. Die MODE-Taste verwenden, um entweder CASIO CHORD oder FINGERED zu wählen.



2. Einen Rhythmus wählen, wie es unter "Wahl und Spielen eines Rhythmus" auf Seite 29 beschrieben ist.

3. Die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken. Zu diesem Zeitpunkt leuchtet die TEMPO-Kontrollampe auf.

- Falls Sie mit dem Variationsmuster des gewählten Rhythmus beginnen möchten, an dieser Stelle die VAR/FILL-IN-Taste drücken.

4. Einen Akkord am Begleitungs-Keyboard spielen und das Begleitungsmuster beginnt zu spielen.

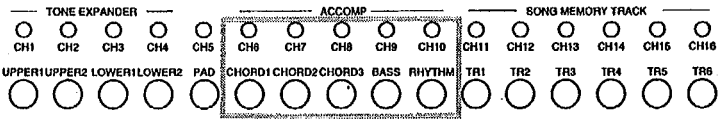
Improvisieren mit den Preset-Begleitungsmustern

Sie können Einleitungen, Fill-ins, Variationen und Endungsoperationen (siehe "Improvisieren mit den Preset-Mustern" auf Seite 30) mit der automatischen Begleitung verwenden. Achten Sie auf folgende Punkte, wenn Sie die Einleitungs- und Endungsmuster verwenden.

- Das Blinken der Tempo-Kontrolleuchte nimmt während des letzten Taktstriches der Einleitung zu, um damit anzuzeigen, daß die Einleitung bald beendet wird. Damit wird Ihnen mitgeteilt, daß Sie sich bereit für das Spielen machen müssen.
- Einleitungsmuster sind in Dur-Akkord- und Moll-Akkord-Versionen vorhanden. Das Keyboard wählt automatisch die geeignete Version in Abhängigkeit von dem Akkord, den Sie für das Starten des Begleitungsmusters spielen, aus.
- Endungsmuster sind in Dur-Akkord- und Moll-Akkord-Versionen vorhanden. Das Keyboard wählt automatisch die richtige Version in Abhängigkeit von dem letzten Akkord, den Sie am Ende der Begleitung spielen, aus.

■ Ein- und Auschalten der Teile der automatischen Begleitung

Die fünf Teiletasten verwenden, um die Teile der automatischen Begleitung ein- und auszuschalten.


TONE EXPANDER
ACCOMP
SONG MEMORY TRACK
CH1 CH2 CH3 CH4 CH5 CH6 CH7 CH8 CH9 CH10 CH11 CH12 CH13 CH14 CH15 CH16
UPPER1 UPPER2 LOWER1 LOWER2 PAD CHORD1 CHORD2 CHORD3 BASS RHYTHM TR1 TR2 TR3 TR4 TR5 TR6

Mit jedem Drücken einer Taste wird deren Teil ein- oder ausgeschaltet. Falls die automatische Wiedergabe nicht gespielt wird, leuchtet bei eingeschaltetem Teil die Kontrollampe über der jeweiligen Taste auf, wogegen diese Kontrollampen bei ausgeschaltetem Teil nicht aufleuchtet. Während die automatische Begleitung gespielt wird, leuchten die Kontrollampen nur während dieser bestimmte Teil ertönt.

Hinweis

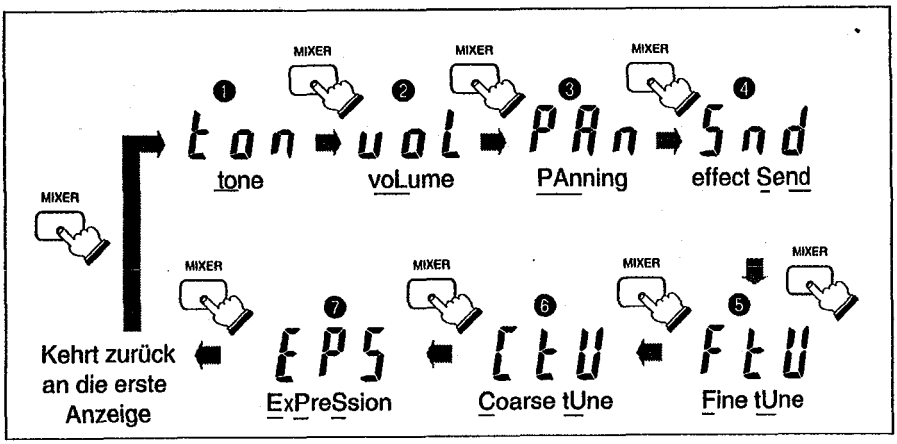
Bei manchen automatischen Begleitungen enthalten manche Teile nur Pausen. Dies bedeutet, daß für diesen Teil nichts ertönt, wenn Sie das Spielen der automatischen Begleitung starten, obwohl die Kontrollampe über einer Taste, die einen solchen Teil steuert, bei nicht gespielter automatischer Begleitung aufleuchtet. Ein Beispiel für einen solchen Teil ist CHORD 3 von 19 LATIN FUSION.

■ Mixer (Accomp mixer)

Die Mixerfunktion läßt Sie Klangfarbe, Lautstärke, Stereo-Position (Schwenk), Stimmung, Effektintensität und Ausdruck für jeden der fünf Teile einer automatischen Begleitung steuern. Verwenden Sie die MIXER-Taste, um den einzustellenden Parameter zu wählen.

Wie der Mixer arbeitet

Mit jedem Drücken der MIXER-Taste ändert das Display in der nachfolgenden gezeigten Sequenz. Zeigen Sie den Wert für den Parameter an, den Sie ändern möchten, und verwenden Sie danach die Zehnertastatur, um diesen zu ändern.



Meldung	Bedeutung	Einstellbereich
ton	Klangfarbenwahl für jeden Kanal	000 bis 127, dr 0 bis dr 7.
uoL	Lautstärkeeinstellung für jeden Kanal	000 (min.) bis 127 (max.)
PAn	Stereo-Position (Position zwischen den Lautsprechern, wo der Klang vernommen werden kann)	000 (linke Seite) bis 127 (rechte Seite)
Snd	Effekttiefe	000 (min.) bis 127 (max.)
FtU	Feinabstimmung jedes Kanals	–50 bis 50
CtU	Grobabstimmung jedes Kanals	–12 bis 12
EPS	Ausdruckseinstellung für jeden Kanal	000 bis 127

Das nachfolgende Bedienungsbeispiel zeigt, wie nur der Effekt-Parameter geändert werden kann. Die Bedienung ist identisch für alle anderen Parameter, mit Ausnahme des Bereichs der Einstellungen, wie er in der obigen Tabelle gezeigt ist.

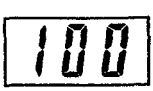
Ändern eines Mixer-Parameters

1. Die MIXER-Taste drücken, bis die Anzeige für den zu ändernden Parameter erscheint.

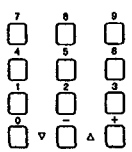
- Hier wollen wir die Effekt-Lautstärke für den CHORD 2 Teil von 100 auf 118 ändern, so daß Sie die MIXER-Taste viermal drücken müssen.

2. Die Teiletaste für den Teil drücken, dessen Parameter Sie ändern möchten.

- Die Kontrollampe über der gedrückten Teiletaste beginnt zu blinken.



3. Die Zehnertastatur verwenden, um eine dreistellige Zahl für den Effekt-Lautstärkewert einzugeben, den Sie verwenden möchten. In diesem Beispiel wollen wirden Wert 118 eingeben.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Drükken der [+]-Taste erhöht die angezeigte Effekt-Lautstärkewert um 1, Drücken der [–]-Taste vermindert diese.
- Denken Sie daran, daß nur fünf Sekunden nach dem Drücken der MIXER-Taste für die Eingabe der ersten Stelle oder das Drücken einer Teiletaste zur Verfügung stehen. Nach dem Drücken einer Teiletaste haben Sie wiederum fünf Sekunden zur Verfügung, um die erste Stelle einzugeben. Anderenfalls verschwindet der Wert aus dem Display, und Sie müssen die MIXER-Taste erneut drücken, um nochmals zu beginnen.

4. Schritte 1~3 für andere Teile wiederholen, wenn Sie dies wünschen.

Verwendung der Voll-Bereich-Akkorde

Diese Funktion läßt Sie den gesamten Bereich des Keyboards für das Spielen der Begleitung und der Melodie verwenden. Im Gegensatz zum FINGERED-Modus, kann die Melodie im Bereich des Begleitungs-Keyboards und die Akkorde können im Bereich des Melodien-Keyboards gespielt werden.

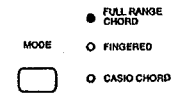
Spielen einer FULL RANGE CHORD Auto-Begleitung

Wenn drei oder mehr Tasten gleichzeitig am Keyboard gedrückt werden, wird ein Akkord spezifiziert, falls die Kombination dieser Tasten einem der Akkorde entspricht, die von diesem Instrument bestimmt werden können.

Akkorde, die von diesem Instrument bestimmt werden können.

Gegriffene Akkorde	14 Typen (siehe Seite 34)
Andere Akkorde	23 Typen Nachfolgend ist ein Beispiel dargestellt, in dem "C" als Grundton verwendet wird. $\frac{D^{\flat}}{C}$, $\frac{D}{C}$, $\frac{E}{C}$, $\frac{F}{C}$, $\frac{G}{C}$, $\frac{A^{\flat}}{C}$, $\frac{B^{\flat}}{C}$, $\frac{B}{C}$, $\frac{D^{\flat}m}{C}$, $\frac{Dm}{C}$, $\frac{Fm}{C}$, $\frac{Gm}{C}$, $\frac{Am}{C}$, $\frac{B^{\flat}m}{C}$, $\frac{Dm^{\flat 5}}{C}$, $\frac{A^{\flat 7}}{C}$, $\frac{F7}{C}$, $\frac{Fm7}{C}$, $\frac{Gm7}{C}$, $\frac{A^{\flat}add9}{C}$ C6, Cm6, C69

1. Die MODE-Taste verwenden, um FULL RANGE CHORD zu wählen.



2. Einen automatischen Rhythmus wählen, wie es unter "Wahl und Spielen eines Rhythmus" auf Seite 29 beschrieben ist.

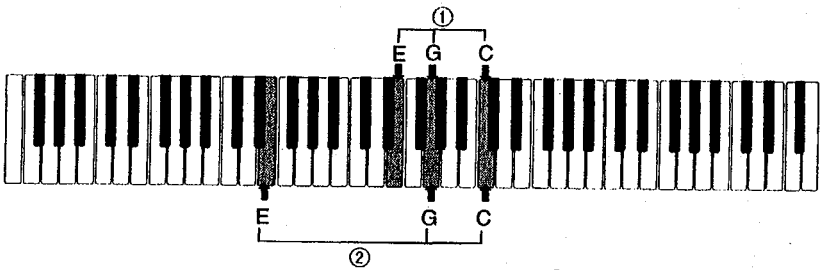
3. Das Spielen des Rhythmus starten.

- Falls Sie das normale Rhythmusmuster starten möchten, die START/STOP-Taste drücken.
- Sie können auch Synchro-Start (Seite 35) verwenden, um das Spielen des Rhythmus zu starten.

4. Den Song am Keyboard spielen.
   - Alles was Sie mit einer oder mit zwei Tasten spielen wird als Teil der Melodie angesehen, so daß die Noten ertönen wie Sie diese spielen.
   - Alles was Sie mit drei oder mehr Tasten spielen wird als Teil der Begleitung angesehen, so daß der passende Akkord (unter Verwendung des gleichen Greifvorganges wie bei FINGERED) gespielt wird.

<Beispiel> Spielen des C-Dur-Akkords

Jeder der nachfolgenden gezeigten Greifvorgänge erzeugt den C-Dur-Akkord.

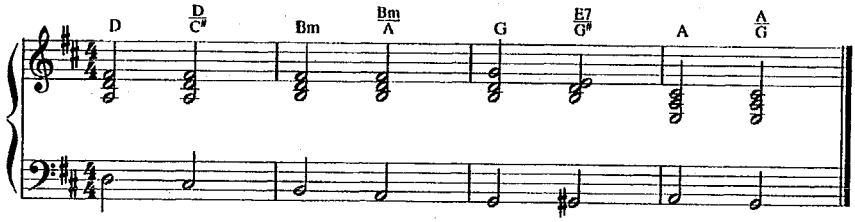


① .....Akkord C
② .....Akkord $\frac{C}{E}$

Hinweise
- Gleich wie im FINGERED-Modus (Seite 33), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen.
- Wenn die Komposit-Noten eines Akkords um fünf oder mehr Noten getrennt sind, wird der niedrigste Sound zum Grundton.

Versuchen Sie das folgende Musikstück unter Verwendung von FULL RANGE CHORD zu spielen.

<Musikbeispiel> Klangfarbe: 016 ELEC. ORGAN
Rhythmus: 04 BALLAD
Tempo: 070



■ Einstellung der Begleitungslautstärke

Verwenden Sie den folgenden Vorgang für die Einstellung der Begleitungslautstärke. Sie können die Lautstärke auf jeden Wert im Bereich von 000 bis 127 einstellen.

Einstellen der Begleitungslautstärke

1. Die ACCOMP VOLUME-Taste drücken.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um eine dreistellige Zahl einzugeben und den Begleitungslautstärkepegel zu spezifizieren.
   - Unbedingt eine dreistellige Zahl spezifizieren.
   - Durch gleichzeitiges Drücken von [+] und [–] wird die Begleitungslautstärke auf 100 eingestellt. Alle Begleitungslautstärkekanäle werden ebenfalls auf 100 eingestellt.
   - Denken Sie daran, daß etwa fünf Sekunden nach dem Drücken der ACCOMP VOLUME-Taste für die Eingabe der ersten Stelle zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Begleitungslautstärkennummer aus dem Display, so daß Sie erneut die ACCOMP VOLUME-Taste drücken müssen, um wiederum die genannte Anzeige zu erhalten.

Teil 3 Fortgeschrittene Operationen

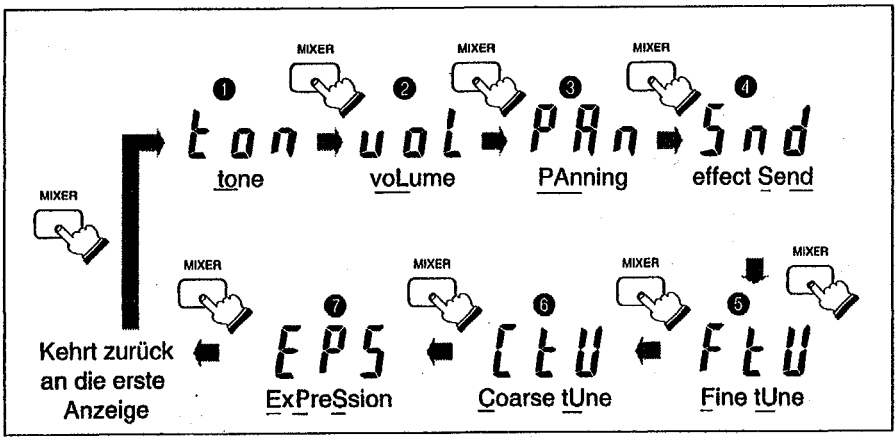
Dieser Teil der Anleitung beschreibt die fortschrittlicheren Merkmale und Funktionen dieses Keyboards. Unter richtiger Verwendung dieser Merkmale können Sie Ihre Darbietungen verbessern.

■ Mixer (Klangfarben-Expander)

Die Auftrennung und Überlagerung arbeiten in Abhängigkeit von der kombinierten Einstellung von Mixer CH1 (UPPER1) bis CH4 (LOWER2). Die Mixerfunktion kann verwendet werden, um die Klangfarben-, Lautstärke-, Schwenk-, Stimmungs-, Effektintensitäts- und Ausdruckseinstellungen von CH1 bis CH4 zu ändern.

Wie der Mixer arbeitet

Mit jedem Drücken der MIXER-Taste ändert das Display in der nachfolgenden gezeigten Sequenz. Zeigen Sie den Wert für den Parameter an, den Sie ändern möchten, und verwenden Sie danach die Zehnertastatur, um diesen zu ändern.



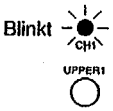
Meldung	Bedeutung	Einstellbereich
ton	Klangfarbenwahl für jeden Kanal	000 bis 127, dr 0 bis dr 7.
vol	Lautstärkeeinstellung für jeden Kanal	000 (min.) bis 127 (max.)
PAn	Stereo-Position (Position zwischen den Lautsprechern, wo der Klang vernommen werden kann)	000 (linke Seite) bis 127 (rechte Seite)
Snd	Effekttiefe	000 (min.) bis 127 (max.)
FtU	Feinabstimmung jedes Kanals	–50 bis 50
CtU	Grobabstimmung jedes Kanals	–12 bis 12
EPS	Ausdruckseinstellung für jeden Kanal	000 bis 127

Das nachfolgende Bedienungsbeispiel zeigt, wie nur der Klangfarben-Parameter geändert werden kann. Die Bedienung ist identisch für alle anderen Parameter, mit Ausnahme des Bereichs der Einstellungen, wie er in der obigen Tabelle gezeigt ist.

Änderung eines Mixer-Parameters

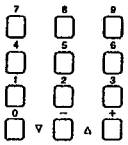
1. Die MIXER-Taste drücken, bis [ton] im Display erscheint.

2. Die CH1 (UPPER) Taste drücken.



- Zu diesem Zeitpunkt beginnt die Kontrollampe über der CH1-Taste zu blinken.
- Die Nummer der gegenwärtig gewählten Klangfarbe wird im Display angezeigt.
- Falls Sie nach dem Drücken der CH1-Taste innerhalb von fünf Sekunden keine Operation ausführen, ändert das Display zurück auf die Anzeige, die vor dem Drücken der MIXER-Taste angezeigt wurde.

3. Die Zehnertastatur verwenden, um eine dreistellige Klangfarbennummer einzugeben.

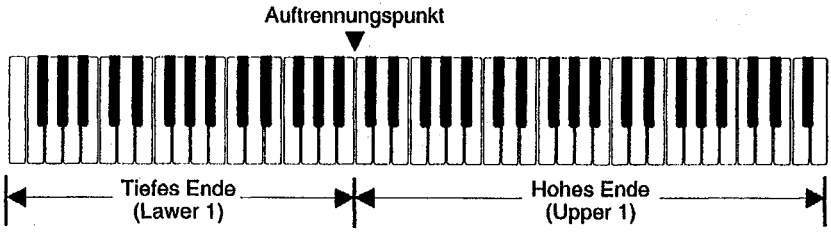


- Als Beispiel wollen wir die Klangfarbeneinstellung für CH1 (UPPER1) auf FLUTE (Klangfarbennummer 073) ändern.
- Sie können auch die (+)- und (–)-Tasten verwenden, um den angezeigten Wert zu erhöhen oder zu vermindern.
- Falls Sie innerhalb von fünf Sekunden nach der Eingabe der ersten Stelle nichts eingeben, kehrt das Display automatisch auf die Anzeige der in Schritt 2 gezeigten Nummer zurück.

4. Die Schritte 1 bis 3 wiederholen, wenn sie andere Parameter einstellen möchten.

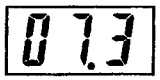
■ Verwendung der Auftrennfunktion

Die Auftrennfunktion läßt Sie zwei Klangfarben zu verschiedenen Teilen des Keyboards zuordnen.

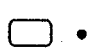


Auftrennen des Keyboards

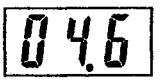
1. Verwenden Sie den unter "Änderung eines Mixer-Parameters" beschriebenen Vorgang, um eine Klangfarbe des hohen Endes dem Kanal CH1 (UPPER1) und eine Klangfarbe des tiefen Endes dem Kanal CH3 (LOWER1) zuzuordnen.



2. Die SPLIT-Taste drücken.



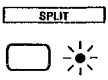
- Wenn Sie dies ausführen, leuchtet die SPLIT-Kontrollampe.
- Achten Sie darauf, daß die Kontrollampen der gewünschten Teile über den Tasten CH1 (UPPER1) bis CH4 (LOWER2) leuchten. Ein Teil ertönt nicht, wenn die Kontrollampe über seiner Taste abgeschaltet ist. Die Taste drücken, um die Kontrollampe einzuschalten den Teil ertönen zu lassen.



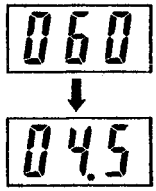
Das Keyboard ist nun in der Mitte aufgetrennt, und zwar an dem in der obigen Abbildung gezeigten Punkt.

Änderung der Position des Auftrennpunktes

1. Die SPLIT-Taste gedrückt halten und die Taste des Keyboards drücken, die Sie als linke Taste des hohen Endes einstellen möchten.



- Die Notennummer wird im Display angezeigt, während die SPLIT-Taste gedrückt gehalten wird.



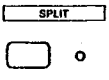
- Die 76 Tasten des Keyboards sind von links nach rechts numeriert, und zwar von 028 bis 103.

Das Keyboard ist nun links von der Keyboard-Taste, die Sie im obigen Vorgang gedrückt haben, aufgetrennt.

Wichtig!
Die SPLIT-Taste kann während des Mitspielens mit den Demo-Musikstücken, magischen Presets oder während der Aufnahme im Song-Speicher nicht verwendet werden.

Aufheben der Auftrennung des Keyboards

Einfach die SPLIT-Taste drücken, so daß die SPLIT-Kontrollampe erlischt.



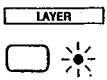
■ Verwendung der Überlagerungsfunktion

Die Überlagerung ermöglicht das gleichzeitige Spielen von zwei Klangfarben durch Drücken einer einzelnen Taste.

Überlagern von Klangfarben

1. Verwenden Sie den unter "Änderung eines Mixer-Parameters" beschriebenen Vorgang, um die zu überlagernden Klangfarben den Kanälen CH1 (UPPER1) und CH2 (UPPER2) zuzuordnen.
   - Als Beispiel wollen wir STUDIO PIANO (Klangfarbennummer 002) dem Kanal CH1 (UPPER1) und SYNTH-STR2 (Klangfarbennummer 051) dem Kanal CH2 (UPPER2) zuordnen.

2. Die LAYER-Taste drücken.



- Wenn Sie dies ausführen, leuchtet die LAYER-Kontrollampe.
- Darauf achten, daß die Kontrollampen der gewünschten Teile über den Tasten CH1 (UPPER1) bis CH4 (LOWER2) leuchten. Ein Teil ertönt nicht, wenn die Kontrollampe über seiner Taste abgeschaltet ist. Die Taste drücken, um die Kontrollampe einzuschalten den Teil ertönen zu lassen.

Wenn Sie nun eine Keyboard-Taste drücken, werden beide oben zugeordneten Klangfarben gespielt.

Wichtig!
Die LAYER-Taste kann während des Mitspielens mit den Demo-Musikstücken, magischen Presets oder während der Aufnahme im Song-Speicher nicht verwendet werden. Achten Sie auch darauf, daß die Überlagerung die Polyphonie vermindert (auf 8-, 10- oder 16notige Polyphonie, abhängig von der überlagerten Klangfarbe).

Freigabe der Überlagerung des Keyboards

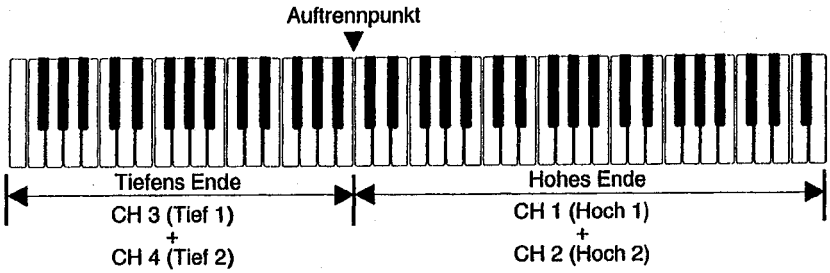
Einfach die LAYER-Taste drücken, so daß die LAYER-Kontrollampe erlischt.

LAYER

o

■ Gleichzeitige Verwendung von Auftrennung und Überlagerung

Sie können die Auftrennung und Überlagerung in Kombination verwenden, wodurch Sie eine aufgetrennte Keyboard-Konfiguration erhalten, bei der die Überlagerung des hohen Endes des Keyboards unterschiedlich von der Überlagerung des tiefen Endes ist, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.



Auftrennen und Überlagern des Keyboards

1. Die Klangfarben des hohen Endes den Kanälen CH1 (UPPER1) und CH2 (UPPER2) oder die Klangfarben des tiefen Endes den Kanälen CH3 (LOWER1) und CH4 (LOWER2) zuordnen.
   - Als Beispiel wollen wir die folgenden Klangfarben zurodnen.

   CH1 (UPPER1) ... STUDIO PIANO (Klangfarbennummer 002)
   CH2 (UPPER2) ... SYNTH-STR 2 (Klangfarbennummer 051)
   CH3 (LOWER1) ... SLAP BASS 1 (Klangfarbennummer 036)
   CH4 (LOWER1) ... GUNSHOT (Klangfarbennummer 127)

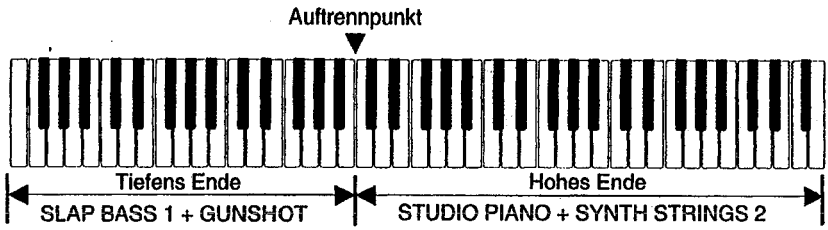
2. Die SPLIT- und LAYER-Tasten drücken.

SPLIT LAYER

o • o •

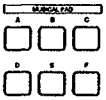
- Wenn Sie dies ausführen, leuchten die SPLIT- und LAYER-Kontrollampen auf.
- Achten Sie darauf, daß die Kontrollampen über den Tasten CH1 (UPPER1) bis CH4 (LOWER2) leuchten. Ein Teil ertönt nicht, wenn die Kontrollampe über seiner Taste ausgeschaltet ist. Die Taste drücken, um die Kontrollmape einzuschalten den Teil ertönen zu lassen.

Das Keyboard ist nun aufgetrennt und überlagert, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.



■ Verwendung der musikalischen Pads

Die musikalischen Pads lassen Sie eine Vielzahl nützlicher Effekte und Steuerungen verwenden. Sie können zwischen 30 Sätzen von Effekten und Steuerungen wählen (für eine vollständige Liste siehe Seiten 46 und 47), die Sie den Pads zuordnen können. Sobald Sie die Pads auf die gewünschten Funktionen eingestellt haben, können Sie diese bei Bedarf immer sofort abrufen.



Typen der für die Pads verfügbaren Operationen

Funktion	Funktions-nummern	Beschreibung
Phrasen	00 bis 21	Kurze musikalische Phrasen, die den gespielten Akkorden der Begleitungsautomatik entsprechen (Chord Match). Nach der Zuordnung von Padfunktionsnummern, wird durch Drücken eines Pads (Pad A bis Pad F) eine von sechs verschiedenen Phrasen gespielt.
Perkussion/ Sound-Effekte	22 bis 29	Perkussion- und Sound-Effekte

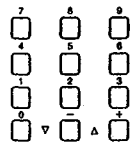
Ändern der Pad-Funktionen

1. Betrachten Sie die auf dem Notenständer des Keyboards aufgedruckte Pad-Funktions-Liste und suchen Sie die den Pads zuzuordnenden Funktionen aus.
   - Hier wollen wir Satz 05 (gleich ROCK 1) zuordnen.

2. Die PAD-Taste drücken.

- Die gegenwärtig zugeordnete Funktionsnummer erscheint im Display.

3. Während die Funktionssatznummer im Display angezeigt wird, die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des Satzes der Funktionen einzugeben, auf die Sie die Einstellung ändern möchten.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um den angezeigten Wert zu erhöhen oder zu vermindern.
- Die Transponier-Einstellung (Seite 66) beeinflußt auch die Pad-Sounds.
- Jeder Eingabewert, der außerhalb des zulässigen Eingabebereichs liegt, wird ignoriert.
- Um die Einstellung zurück auf den ursprünglichen Wert zu ändern, die PAD-Taste drücken, bevor Sie die zweite Stelle eingeben. Dadurch wird an Schritt 1 des obigen Vorganges zurückgekehrt.

Die folgenden Liste zeigt die Sounds und Steuerungen, die den Pads zugeordnet werden können. Achten Sie darauf, daß die Zuordnung in Sätzen von 6 erfolgt. Sie können nicht jedes Pad individuell einstellen.

[Phrasen]
Die Nummern in Klammern sind Klangfarben-Nummern.

00			11		
A BRASS(061)	B METAL LEAD(084)	C TRUMPET(056)	A TROMBONE(057)	B BRASS(061)	C TRUMPET(056)
D SYNTH-LEAD2(081)	E PICCOLO(072)	F TRUMPET (056)	D CLARINET(071)	E ALTO SAX(065)	F TRUMPET(056)
01			12		
A RECORDER(074)	B ELEC PIANO(005)	C PAN FLUTE(075)	A MUTE GUITAR(028)	B SOPRANO SAX(064)	C TENOR SAX(066)
D ELEC PIANO(005)	E ELEC PIANO(005)	F ATOMOSPHERE(099)	D FLUTE(073)	E MUTE TRUMPET(059)	F JAZZ GUITAR(026)
02			13		
A BRASS(061)	B PIANO(000)	C SYNTH-BASS 1(038)	A SYNTH-LEAD 2(081)	B CLAVELECTRO(007)	C PIANO(000)
D PAN FLUTE(075)	E CRYSTAL(098)	F ANGEL CHOIR(085)	D MUTE GUITAR(028)	E SYNTH-LEAD 2(081)	F ROCK ORGAN(018)
03			14		
A BRASS(061)	B HARP(046)	C SYNTH-BRASS 1(062)	A CLARINET(071)	B CLARINET(071)	C CLARINET(071)
D BRASS(061)	E STRINGS 1(048)	F ANGEL CHOIR(085)	D PICCOLO(072)	E PICCOLO(072)	F MUSIC BOX(010)
04			15		
A RECORDER(074)	B CHOIR(052)	C ALTO SAX(065)	A TRUMPET(056)	B STRINGS 2(048)	C PIANO(000)
D CRYSTAL(098)	E PIANO(000)	F ALTO SAX(065)	D FRENCH HORN(060)	E FLUTE(073)	F OBOE(068)
05			16		
A ROCK ORGAN(018)	B ROCK ORGAN(018)	C ROCK ORGAN(018)	A STRINGS 1(048)	B FLUTE(073)	C MARIMBA(012)
D ROCK ORGAN(018)	E ROCK ORGAN(018)	F ROCK ORGAN(018)	D FLUTE(073)	E MUTE TRUMPET(059)	F PICCOLO(072)
06			17		
A DIST GUITAR 1(029)	B DIST GUITAR 2(030)	C DIST GUITAR 2(030)	A BRASS(061)	B PICCOLO(072)	C HARD PIANO(001)
D DIST GUITAR 1(029)	E DIST GUITAR 2(030)	F HONKY-TONK 2(003)	D BRASS(061)	E HARD PIANO(001)	F CLAVELECTRO(007)
07			18		
A HARD PIANO(001)	B HARMONICA(022)	C DIST GUITAR 1(029)	A VIOLIN(040)	B JAZZ GUITAR(026)	C ELEC GUITAR(027)
D HARMONICA(022)	E DIST GUITAR 1(029)	F DIST GUITAR 1(029)	D VIOLIN(040)	E JAZZ GUITAR(026)	F PIANO(000)
08			19		
A BRASS(061)	B BRASS(061)	C HARD PIANO(001)	A FLUTE(073)	B ALTO SAX(065)	C JAZZ ORGAN(017)
D BRASS(061)	E TENOR SAX(066)	F HARD PIANO(001)	D FLUTE(073)	E CHOIR(052)	F SAMISEN(106)
09			20		
A TROMBONE(057)	B BRASS(061)	C PIANO(000)	A PIANO(000)	B VIBRAPHONE(011)	C GUT GUITAR(024)
D TRUMPET(056)	E ALTO SAX(065)	F PIANO(000)	D PIANO(000)	E JAZZ ORGAN(017)	F SPACE CHORUS(091)
10			21		
A VIBRAPHONE(011)	B TROMBONE(057)	C TENOR SAX(066)	A TRUMPET(056)	B TRUMPET(056)	C TRUMPET(056)
D JAZZ GUITAR(026)	E TRUMPET(056)	F CLARINET(071)	D TRUMPET(056)	E TRUMPET(056)	F TRUMPET(056)

[Perkussion/Sound-Effekte]

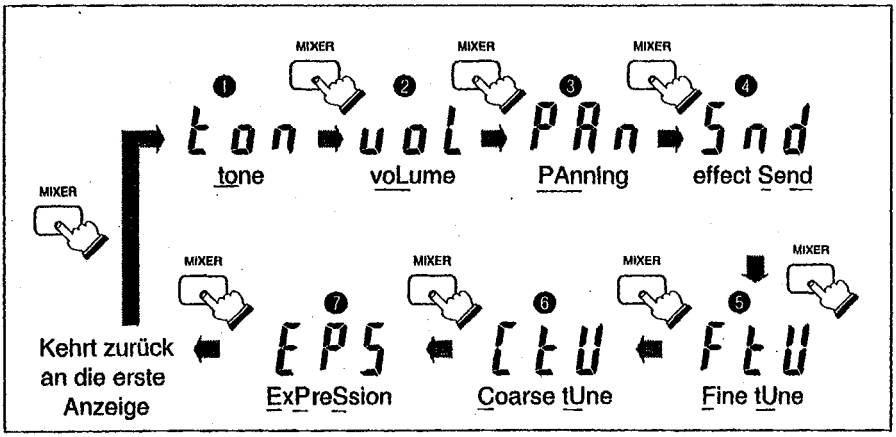
22			26		
A DRUM SET 0	B DRUM SET 0	C DRUM SET 0	A BASS DRUM	B HI-HAT - CLOSED	C CLASH 1
D DRUM SET 0	E DRUM SET 0	F DRUM SET 0	D SNARE	E HI-HAT-OPEN	F CRASH 2
23			27		
A DRUM SET 0	B DRUM SET 0	C DRUM SET 0	A CONGA-HIGH	B BONGO-HIGH	C CONGA-LOW
D DRUM SET 0	E DRUM SET 0	F DRUM SET 0	D CONGA-LOW	E BONGO-LOW	F WHISTLE(LONG)
24			28		
A BASS DRUM	B HI-HAT-CLOSED	C TOM-HIGH	A TIMBALE -HIGH	B AGOGO- HIGH	C CUICA - MUTE
D SNARE	E HI-HAT-OPEN	F TOM-LOW	D TIMBALE- LOW	E AGOGO - LOW	F CUICA -OPEN
25			29		
A BASS DRUM	B HI-HAT - CLOSED	C TOM - HIGH	A APPLAUSE	B GUNSHOT	C BIRD
D SNARE	E HI-HAT - OPEN	F TOM-LOW	D HELICOPTER	E TELEPHONE	F SEASHORE

Ändern der musikalischen Pad-Parameter

Verwenden Sie den Mixer, um die Lautstärke-, Stereo-Positions-, Effekttiefen-, Feinabstimmungs-, Grobabstimmungs- und Ausdruckseinstellungen der Pads zu ändern.

Wie der Mixer arbeitet

Mit jedem Drücken der MIXER-Taste ändert das Display in der nachfolgenden gezeigten Sequenz. Zeigen Sie den Wert für den Parameter an, den Sie ändern möchten, und verwenden Sie danach die Zehnertastatur, um diesen zu ändern.



Meldung	Bedeutung	Einstellbereich
Kan	Kann nicht für musikalische Pads verwendet werden	000 bis 127, dr 0 bis dr 7.
vol	Lautstärkeeinstellung für jeden Kanal	000 (min.) bis 127 (max.)
PAn	Stereo-Position (Position zwischen den Lautsprechern, wo der Klang vernommen werden kann)	000 (linke Seite) bis 127 (rechte Seite)
Snd	Effekttiefe	000 (min.) bis 127 (max.)
FtU	Feinabstimmung jedes Kanals	–50 bis 50
CtU	Grobabstimmung jedes Kanals	–12 bis 12
EPS	Ausdruckseinstellung für jeden Kanal	000 bis 127

Das nachfolgende Bedienungsbeispiel zeigt, wie nur der Lautstärke-Parameter geändert werden kann. Die Bedienung ist identisch für alle anderen Parameter, mit Ausnahme des Bereichs der Einstellungen, wie er in der obigen Tabelle gezeigt ist.

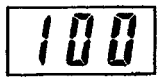
Einstellen der musikalischen Pad-Parameter

- Hier wollen wir als Beispiel den Lautstärke-Parameter eins musikalischen pads einstellen.

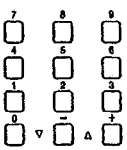
1. Die MIXER-Taste drücken, bis [vol] im Display erscheint.

2. Die CH5 (PAD) Taste drücken.

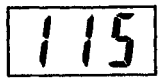
- Dadurch beginnt die Kontrollampe über der CH5 (PAD) Taste zu blinken, und die gegenwärtige Lautstärke-Einstellung erscheint im Display.



3. Die Zehnertastatur verwenden, um den gewünschten Lautstärkepegel einzugeben.



- Sie können auch die [+] und [–]-Tasten verwenden.



Die Schritte 1 bis 3 wiederholen, um andere Parameter einzustellen.

Hinweise

- Das Tempo (Geschwindigkeit) jeder Phrase kann unter Verwendung der TEMPO-Tasten eingestellt werden.
- Die Transponierungsoperation (Seite 66) beeinflußt auch die Phrasen.

■ Zuordnen von Rhythmen zu den Intro-, Variation- und Ending-Tasten

Normalerweise wird durch das Drücken der Intro-, Variation- oder Ending-Taste ein Muster gespielt, das zu dem derzeitigen Rhythmus paßt. Unter Verwendung des nachfolgend beschriebenen Vorgangs können Sie jedoch jeden der 100 Rhythmen den Intro-, Fill-in- und Ending-Tasten zuordnen. Wenn Sie dies ausführen, ertönt das zum eingestellten Rhythmus passende Muster, sobald Sie die Taste drücken.

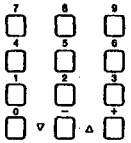
Ändern der Rhythmus-Zuordnung für die Intro-, Fill-in- und Ending-Tasten

1. Die INTRO-, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN- oder SYNCHRO/ENDING-Taste drücken, deren Rhythmus Sie ändern möchten, und die Nummer, die dem derzeitig der Taste zugeordneten Rhythmus entspricht, erscheint im Display.

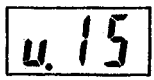
- Die Nummer verbleibt für etwa zwei Sekunden im Display.
- Die folgende Tabelle zeigt, wie das Display ändert, wenn eine der obigen Tasten gedrückt wird.

INTRO	Gegenwärtige Rhythmusnummern-einstellung	VAR/ FILL-IN	
NORMAL/ FILL-IN		SYNCHRO/ ENDING	

2. Während die Rhythmusnummer angezeigt wird, die Zehnertastatur verwenden und die Nummer des Rhythmus eingeben, auf den Sie ändern möchten.



- Achten Sie darauf, daß nach dem Drücken der Taste nur zwei Sekunden für die Eingabe der ersten Stelle zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Rhythmusnummer aus dem Display, und Sie müssen die Taste nochmals drücken, um die Nummer wieder zu erhalten.



- Wann immer Sie auf einen anderen Hauptrhythmus ändern, ändern alle der oben genannten Tasten automatisch auf den neuen Rhythmus.
- Sie können auch den der NORMAL/FILL-IN-Taste zugeordneten Rhythmus ändern. Wenn Sie dies ausführen, zeigt jedoch das Display für den Hauptrhythmus die Hauptrhythmus-Einstellung an, auch wenn der der NORMAL/FILL-IN-Taste zugeordnete Rhythmus ertönt.

Beispiel: Wenn 00 als Hauptrhythmus eingestellt ist und Sie 11 der NORMAL/FILL-IN-Taste zuordnen.
In diesem Fall ertönt der Rhythmus 11, wenn die NORMAL/FILL-IN-Taste gedrückt wird, wobei jedoch das Rhythmus-Display 00 anzeigt.

■ Verwendung der magischen Presets

Die magischen Presets lassen Sie das Keyboard so einstellen, daß Sie eine Vielzahl von Spezialeffekten ausführen können, wie z.B. Spielen einer kurzen Begleitungsphrase, wenn Sie eine Keyboard-Taste drücken. Im Speicher befinden sich 50 magische Presets, die bei Bedarf sofort aufgerufen werden können.

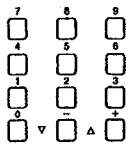
Ändern der magischen Presets

1. Die auf dem Notenständer des Keyboards aufgedruckte Magical Preset-Liste betrachten und das gewünschte magische Preset aufsuchen.
   - Hier wollen wir das magische Preset 16 (SERENADE 1) zuordnen.

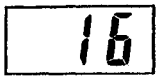
2. Die MAGICAL PRESET-Taste drücken, und die Nummer, die das derzeitige magische Preset identifiziert, erscheint im Display.

   - Wenn Sie dies ausführen, leuchtet die MAGICAL PRESET-Kontrollampe auf.

3. Die Zehnertastatur verwenden, um die Nummer des magischen Presets einzugeben, auf das Sie ändern möchten.



   - Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Durch Drücken der [+]-Taste wird die angezeigte magische Preset-Nummer um 1 erhöht, durch Drücken der [–]-Taste vermindert.
   - Unbedingt immer eine zweistellige Nummer spezifizieren.



Hinweis

- Durch Drücken der LAYER- und SPLIT-Taste, während eine magische Preset-Nummer im Display angezeigt wird (Schritt 2 der obigen Operation), gibt das magische Preset frei und zeigt die Klangfarbennummer an.

Dem Keyboard ist nun das magische Preset zugeordnet, das Sie im obigen Vorgang spezifiziert haben.

Ausschalten der magischen Presets

Die MAGICAL PRESET-Taste drücken, um diese Funktion auszuschalten.

- Wenn Sie dies ausführen, erlischt die MAGICAL PRESET-Kontrollampe.

■ Über die magischen Presets

Nachfolgend ist jeder Typ der magischen Presets in allen Einzelheiten erläutert.

Break Beat (00 bis 17)

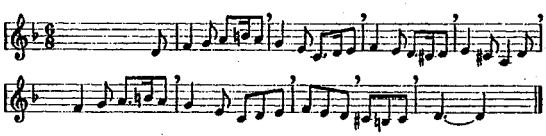
Mit Break Beat ertönt die gewählte Break Beat-Phrase, wenn eine der im nachfolgenden Bereich gezeigten Tasten gedrückt wird. Die Phrase wird in der Tonart gespielt, die der am Keyboard gedrückten Taste entspricht (Drücken der C-Taste spielt die Phrase in C). Achten Sie darauf, daß Sie auch das Tempo der Phrase mit den TEMPO-Tasten steuern können.

Break Beat-Anwendungsbeispiele

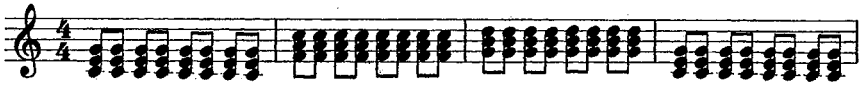
- Eine Break Beat-Keyboardtaste gedrückt halten und zur Melodie für eine Ad-lib-Übung mit einem einzigen Akkord mitspielen.
- Eine unterschiedliche Break Beat-Keyboardtaste an dem Punkt drücken, an dem die Akkordfolge ändert, und den Akkord unter Verwendung des Begleitungs-Keyboards spielen.
- Den Baßteil eines Songs am Break Beat-Keyboard spielen.

Melodycomp (18 bis 25)

Melodycomp beinhaltet eine Vielzahl von Akkordfolgen, die durch die Phrasierung der Melodie geregelt werden können, Wenn Sie eine ruhige Melodie (Legato) spielen und keinen Raum zwischen den Noten lassen, spielt Melodycomp die erste Akkordfolge nach dem von Ihnen gespielten Akkord. Um zum nächsten Akkord weiterzugehen, einfach die Hände vom Keyboard nehmen und mit einer neuen Legato-Sequenz beginnen. Damit können Sie die Melodie (Legato) spielen oder Zwischenräume kreieren, wenn Akkordwechsel stattfinden.
Wenn Sie einen Song mit einer Melodie spielen, die einer Melodycomp-Akkordfolge entspricht, kann der Effekt eines vollständigen Orchesters erzeugt werden, indem einfach die Melodie gespielt wird.

Beispiel	: Greensleeves
Magische Preset Nummer	: 19
Klangfarben-Nummer	: 46

- Normalerweise in Legato spielen, ohne Ihre Finger vollständig von dem Keyboard zu entfernen.
- Alle Tasten an den mit ❜ markierten Stellen in den Noten momentan freigeben.
- Falls Sie stoppen und nochmals ab Beginn starten möchten, die magischen Preset- und Klangfarben-Nummern zurückstellen.

Shadow Drum (26 bis 29)

Mit Shadow Drum wird ein Perkussion-Sound gespielt, wenn eine Taste des Begleitungs-Keyboards gedrückt wird. Wie den nachfolgend gezeigten Noten zu entnehmen ist, wird der Effekt des Spielens mit einer Trommel kreiert, wenn Sie die Noten in festen Intervallen spielen.

Free Session (30 bis 49)

Free Session bietet Ihnen eine Auswahl an Preset-Akkordfolgen (für vollständige Liste siehe Seite 91), mit denen Sie mitspielen können. Die Free Session-Akkorde ändern das Spielen automatisch, unabhängig davon, was Sie am Keyboard spielen. Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um die Free Session-Folge zu starten.

Starten einer Free Session-Folge

1. Nachdem Sie die gewünschte Free Session-Folge gewählt haben (siehe "Ändern der magischen Presets" auf Seite 50), eine Taste am Free Session-Begleitungskeyboard drücken, um die Tonart der Folge zu definieren.

   - Drücken einer der in der obigen Abbildung gezeigten Tasten startet die automatische Begleitung in der Tonart, die zu der gedrückten Taste paßt. Sie können danach jede Taste des Keyboards verwenden, um die Free Session-Akkorde zu spielen. Um z.B. die Tonart C zu wählen, die C-Taste drücken.

2. Sie können auch den Rhythmus ändern, der mit einer Free Session-Folge verwendet wird .

3. Um das Spielen der Free Session-Folgen zu stoppen, die START/STOP-Taste drücken.

   - Achten Sie darauf, daß Sie auch Intro-, Fill-in-, Variation- und Ending-Muster (siehe "Improvisieren mit den Preset-Begleitungsmustern" auf Seite 30) mit den Free Session-Folgen verwenden können.
   - Wann immer Sie ein Fill-in-Muster während einer Darbietung unter Verwendung von Free Session spielen, kehrt das Spielen auf den ersten Akkord der gewählten Akkordfolge zurück.

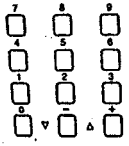
■ Verwendung der Klangfarbentasten mit den magischen Presets

Sie können die TONE-Taste verwenden, um die Klangfarben zu ändern, während Sie die magischen Presets verwenden.

Ändern der Klangfarbe

1. Die MAGICAL PRESET-Taste drücken.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um das gewünschte magische Preset zu wählen.



3. Die TONE-Taste drücken.

4. Die Zehnertastatur verwenden, um eine Klangfarbennummer einzugeben.
   - Wenn Sie die TONE-Taste drücken, erscheint entweder die derzeitig gewählte Klangfarbennummer, die derzeitig gewählte magische Preset-Nummer oder eine Nummer, die von dem Keyboard für interne Verarbeitung verwendet wird, im Display. Der Typ der Nummer hängt von dem Typ des magischen Presets ab, das Sie verwenden.

■ Verwendung der Registrierungsfunktion

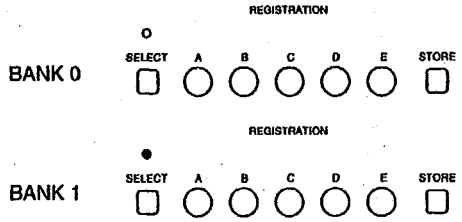
Mit der Registrierungsfunktion können Sie Einstellungen wie Klangfarben- und Rhythmus-Einstellungen, Tempo-Einstellungen und Effekt-Wahl für sofortiges Abrufen abspeichern.
Sie können bis zu 10 Einstellungen abspeichern: fünf (A bis E) in BANK 0 (SELECT-Kontrollampe leuchtet nicht) und fünf (A bis E) in BANK 1 (SELECT-Kontrollampe leuchtet).

Abspeichern einer Einstellung

1. Zuerst die folgenden Einstell- und Wahlvorgänge ausführen:

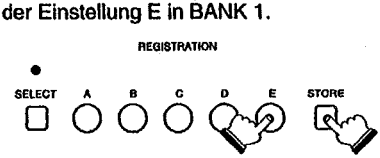
   - Klangfarbennummer
   - Rhythmusnummer
   - Tempo
   - Überlagerung ein/aus
   - Pad-Nummern-Wahl
   - Mixer
   - Einstellungen der automatischen Begleitung
   - Digital-Effekte
   - Auftrennung ein/aus
   - Auftrennungspunkt
   - Rhythmusnummern, die den vier Tasten für automatische Begleitung (INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN, SYNCHRON/ENDING) zugeordnet sind
   - Anschlagdynamik
   - MIDI-Einstellungen: Sendekanal-Einstellungen; General MIDI ein/aus; Local Control ein/aus; Beugungsbereich; Modulationstiefe; Senden der automatischen Begleitungsmuster ein/aus; MIDI IN Akkordbeurteilung ein/aus; Bulk-Senden/Empfangen; zuordnungsbare Buchse

2. Die SELECT-Taste verwenden, um BANK 0 (SELECT-Kontrollampe leuchtet nicht) oder BANK 1 (SELECT-Kontrollampe leuchtet) zu wählen.



3. Die STORE-Taste niederhalten und die Einstellungstaste (A bis E) drücken, an der Sie die Einstellung speichern möchten.

   Beispiel: Abspeichern der Einstellung E in BANK 1.



- Die BANK-Nummer und der Einstellungsbuchstabe erscheinen für etwa fünf Sekunden im Display.

Hinweis

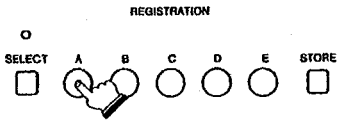
- Die REGISTRATION-Taste arbeitet nicht, während eine magische Preset-Nummer im Display angezeigt wird und die SONG MEMORY-Kontrollampe leuchtet.

Aufrufen einer Einstellung

1. Die SELECT-Taste verwenden, um BANK 0 (SELECT-Kontrollampe leuchtet nicht) oder BANK 1 (SELECT-Kontrollampe leuchtet) zu wählen.

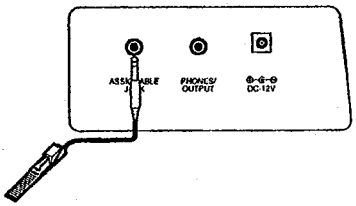
2. Eine Einstellungstaste (A bis E) drücken, um deren Einstellung aufzurufen.

   Beispiel: Aufzurufen ist die Einstellung A in BANK 0.



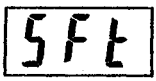
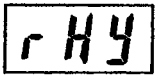
- Die BANK-Nummer und der Einstellungsbuchstabe der aufgerufenen Einstellung erscheinen für etwa fünf Sekunden im Display.
- Vor dem Abspeichern der Registrationsdaten sind allen 16 Tasten des Mixers die Klangfarbe "000 PIANO" zugeordnet (ausgenommen für die CH10=RHYTHM-Taste). Daher werden alle vier Teile der automatischen Begleitung auf Piano eingestellt, wenn der Inhalt des Registrationsspeichers aufgerufen wird, ohne zuerst Einstellungen abzuspeichern.

■ Zuordnungsbare Buchse



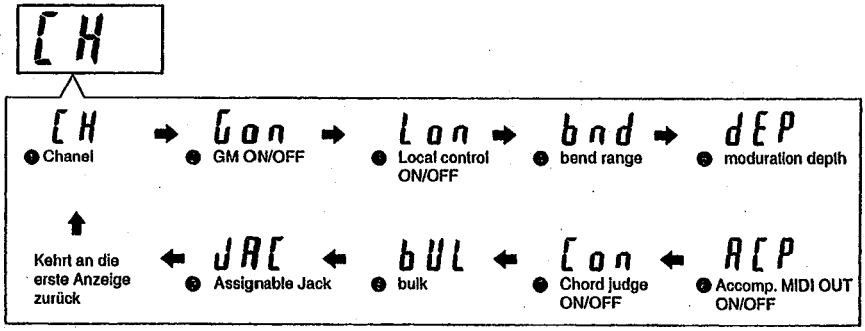
Wie die Bezeichnung andeutet, ist die zuordnungsbare Buchse eine Buchse, der Sie eine Funktion zuordnen können. Genau gesagt, können Sie die Pedal-Funktionen für ein als Option erhältliches Fußpedal (SP-2 oder SP-10) der Buchse zuordnen.

Nachfolgend sind die Funktionen aufgeführt, die der zuordnungsbaren Buchse zugeordnet werden können.

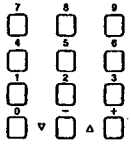
Funktion	Display-Anzeige	Beschreibung
Sustain		• Mit Piano und anderen gedämpften Klangfarben arbeitet das Pedal wie das Dämpfungspedal eines Pianos, um die Noten anzuhalten. • Mit Orgel und anhaltenden Klangfarben wird durch Niederdrücken des Pedals die gespielte Note angehalten.
Sostenuto		• Diese Funktion arbeitet ähnlich wie Sustain, wobei jedoch die zeitliche Steuerung anders als für Sustain ist. Falls das Pedal niedergedrückt wird, nachdem eine Note gespielt wurde (und die Keyboard-Taste weiterhin gedrückt gehalten wird), wird nur diese Note angehalten.
Weich		• Sorgt für weiche Noten, wenn diese am Keyboard gespielt werden.
Rhythmus-Start/Stopp		• Diese Funktion ordnet die Funktion der START/STOP-Taste dem Pedal zu.

Änder der Funktion der zuordnungsbaren Buchse

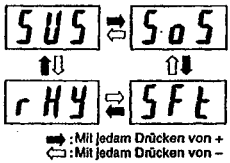
1. Die MIDI-Taste drücken, bis JAC im Display erscheint.



2. Die [+]- und [–]-Tasten der Zehnertastatur verwenden, um die Funktion der zuordnungsbaren Buchse auf die gewünschte Funktion zu ändern.



- Mit jedem Drücken der [+]- oder [–]-Taste wird der Funktion der zuordnungsbaren Buchse in der folgenden Reihenfolge geändert.
- Achten Sie darauf, daß nach der Anzeige der Meldung JAc fünf Sekunden für die Eingabe der Nummer zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Meldung JAc aus dem Display, so daß Sie die MIDI-Taste erneut drücken müssen, um wiederum die genannte Meldung zu erhalten.



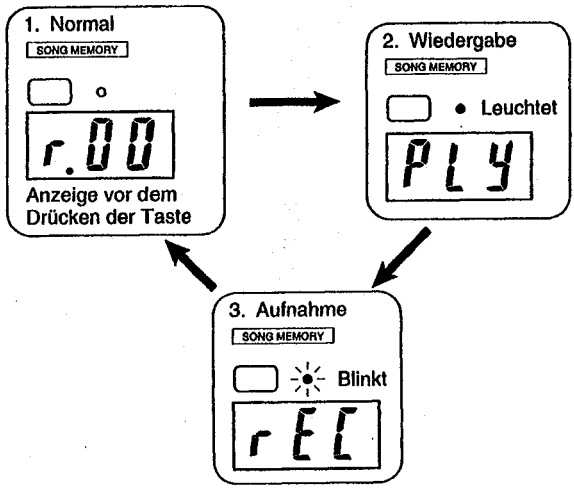
Teil 4 Song-Speicher

Der Song-Speicher läßt Sie zwei Songs mit insgesamt etwa 5.200 Noten im Speicher aufnehmen. Sie können diese danach wiedergeben und sogar dazu am Keyboard spielen. Nachfolgend sind einige Merkmale aufgeführt, die bei Verwendung des Song-Speichers zur Verfügung stehen.

- Sie können das Tempo der Wiedergabe einstellen, um mit dem gewünschten Tempo zu üben.
- Sie können über frühere Aufnahmen bis zu sechs Mal aufnehmen (Mehrspur-Aufnahme) und sogar unterschiedliche Klangfarben für jede Aufnahme verwenden.
- Sie können die Teile der automatischen Begleitung und die Melodienteile separat aufnehmen.

Wie der Song-Speicher arbeitet

Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste ändert der Status der Kontrollampe des Song-Speichers in der nachfolgend gezeigten Sequenz. Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste, bis die Kontrollampe den gewünschten Status anzeigt.



Statusnummer	Name	Operation
1	Normal	Operationen des Song-Speichers ausgeschaltet
2	Aufnahme	Aufnahme von Noten in dem Song-Speicher
3	Wiedergabe	Wiedergabe von Noten aus dem Song-Speicher

Wichtig!

- Nach der Verwendung des Song-Speichers, die Song-Speicher-Operationen unbedingt ausschalten (durch Drücken der SONG MEMORY-Taste, bis die Kontrollampe ausgeschaltet ist). Manche Funktionen dieses Keyboards (magische Presets, Registrierungsspeicher-Aufnahme und -Aufruf) können nicht verwendet werden, wenn die Kontrollampe des Song-Speichers leuchtet oder blinkt.

Aufnahme im Song-Speicher

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie eine anfängliche Aufnahme im Song-Speicher ausführen können, wenn Sie am Keyboard spielen. Verwenden Sie diese Operation zur Ausführung einer grundlegenden Aufnahme, zu der Sie später andere Spuren addieren können (Seite 59).

Wichtig!

- Mit jeder Speicherung im Song-Speicher werden dort früher abgespeicherte Daten automatisch gelöscht und durch die neue Aufnahme ersetzt.
- Die Song-Speicher-Inhalte verbleiben im Speicher erhalten, so lange Strom von den Batterien oder einer Netzdose an das Keyboard geliefert wird. Falls die Stromzufuhr unterbrochen wird (verbrauchte Batterien und Abtrennen des Netzgerätes von der Netzdose), werden alle im Song-Speicher abgespeicherten Noten gelöscht.
- Falls die POWER-Kontrollampe während einer Aufnahme erlischt, werden alle bis zu diesem Punkt aufgenommenen Noten gelöscht.

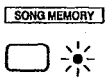
Kapazität des Song-Speichers

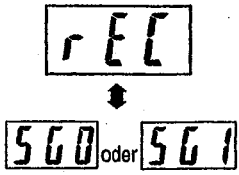
In dem Song-Speicher können bis zu zwei Songs mit insgesamt etwa 5.200 Noten abgespeichert werden. Sie können einen Song mit 5.200 Noten oder zwei Songs mit insgesamt bis zu 5.200 Noten abspeichern. Sobald die Restkapazität des Song-Speichers während einer Aufnahme weniger als 100 Noten beträgt, beginnt die Kontrollampe des Song-Speichers schnell zu blinken. Falls Sie die automatische Begleitung verwenden, dann stoppt diese, sobald der Speicher voll ist.

Aufnahme einer grundlegenden Spur (TR1) im Song-Speicher

1. Das Keyboard für das Spielen des ersten Musikstücks einstellen.
   - Die Stromversorgung einschalten.
   - Wenn eine magische Preset-Nummer (Seite 22) angezeigt wird, arbeitet die SONG MEMORY-Taste nicht. Wird eine magische Preset-Nummer angezeigt, die MAGICAL PRESET-Taste drücken, um die magische Preset-Funktion auszuschalten.
   - Einen Rhythmus wählen.
   - Das Tempo einstellen.
   - Die Teile der automatischen Begleitung ausschalten, die Sie nicht verwenden möchten. Dies muß zu diesem Zeitpunkt ausgeführt werden, da während der Aufnahme Teile nicht ein- und ausgeschaltet werden können.

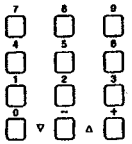
2. Die SONG MEMORY-Taste zweimal drücken.





   - Die SONG MEMORY-Kontrollampe beginnt zu blinken.
   - Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wird der Status der SONG MEMORY-Kontrollampe zwischen eingeschaltet, blinken und ausgeschaltet geändert. Darauf achten, daß die Kontrollampe blinkt und die Meldung [rEc] im Display angezeigt wird.
   - Das Display wechselt zwischen der Meldung [rEc] (zeigt an, daß dies der Aufnahmemodus ist) und einem Wert, der die derzeitig gewählte Song-Nummer (0 oder 1) anzeigt.
   - Achten Sie darauf, daß durch das Drücken der SONG MEMORY-Taste die Überlagerungs- oder Auftrennungseinstellungen (Seiten 42/43) automatisch aufhebt, falls Sie diese Funktionen verwendet hatten.

3. Mit der Zehnertastatur 0 oder 1 als Song-Nummer spezifizieren. Sie können die Song-Nummern ähnlich wie die Seite A und Seite B einer Audio-Cassette betrachten.

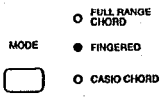


- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden.
- Achten Sie darauf, daß nach dem Drücken der SONG MEMORY-Taste nur fünf Sekunden für die Eingabe der Song-Nummer zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Song-Nummer aus dem Display, so daß Sie die SONG MEMORY-Taste erneut drücken müssen, um wiederum die genannte Anzeige zu erhalten.

4. Die TR1-Taste drücken, um Spur 1 zu wählen.

- Die Kontrollampe der TR1-Taste beginnt zu blinken.

5. Die MODE-Taste verwenden, um entweder CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD zu wählen.



6. Die START/STOP-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.

- Falls Sie Synchro-Start (Seite 35) verwenden möchten, die SYNCHRO/ENDING-Taste anstelle der START/STOP-Taste drücken.
- Falls Sie eine Einleitung mit Synchro-Start verwenden möchten, die SYNCHRO/ENDING-Taste und danach die INTRO-Taste anstelle der START/STOP-Taste drücken.
- Falls Sie die Aufnahme ohne automatische Begleitung durchführen möchten, diesen Schritt überspringen. Falls Sie hier nicht die START/STOP-Taste drükken, beginnt die Aufnahme automatisch, wenn Sie mit dem Spielen des Songs im nächsten Schritt beginnen.

7. Den Song spielen, den Sie aufnehmen möchten.
   - Falls die automatische Begleitung nach dem Beginn Ihrer Darbietung am Keyboard einsetzen soll, das Keyboard im vorhergehenden Schritt auf Synchro-Start einstellen und das Spielen des Keyboards nur unter Verwendung des Melodien-Keyboards (Seite 32) beginnen. Wenn Sie die automatische Begleitung starten möchten, auf dem Begleitungs-Keyboard spielen.
   - Falls Sie die automatische Begleitung verwenden, werden die Melodie und das automatische Begleitungsmuster aufgenommen.

8. Nachdem der Song beendet ist, die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahmeoperation zu stoppen.

- Um mit einem Endungsmuster zu beenden, die SYNCHRO/ENDING-Taste (Seite 31) drücken. Das Endungsmuster wird gespielt, worauf die Aufnahme und das Rhythmusmuster automatisch stoppen.
- Nachdem Sie die Aufnahme im Song-Speicher beendet haben, leuchtet die Song-Speicher-Kontrollampe.
- Sie können den gerade aufgenommenen Song wiedergeben, indem Sie die START/STOP-Taste drücken. Für Einzelheiten über die Wiedergabe aus dem Song-Speicher siehe Seite 63.

Über die Song-Speicher-Daten

Zusätzlich zu den von Ihnen am Keyboard gespielten Noten werden auch die folgenden Daten im Song-Speicher abgespeichert. Diese Operationen werden auch ausgeführt, wenn Sie eine Wiedergabe aus dem Song-Speicher ausführen. Achten Sie darauf, daß die von Ihnen während der Aufnahme ausgeführten Transponier-, Stimmungs-, Tempoänderungen, Effekttyp-, Auftrennungs-Ein/Ausschaltungen und Überlagerungs-Ein/Ausschaltungen bzw. Begleitungslautstärkeeinstellung während der Wiedergabe nicht reproduziert werden.

- Klangfarbennummern
- Rhythmusnummern
- Einleitungen
- Endungen
- Begleitungsmuster (NORMAL und VARIATION)
- Fill-ins (NORMAL und VARIATION)
- Akkordfolgen
- Tonhöhenbeugungs-Operationen
- Modulation
- Operationen am optionalen Pedal
- Pad-Operationen
- Akkordtyp (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)
- Einstellungen der zuordnungsbaren Buchse
- Rhythmusnummern, die den vier Tasten für automatische Begleitung (INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN, SYNCHRON/ENDING) zugeordnet sind
- Anschlagdynamik

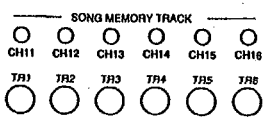
Wichtig!
Die Transponierungs-, Stimmungs-, Tempo- und Begleitungslautstärke-Einstellungen werden nicht im Song-Speicher gespeichert.

Über das Abspeichern von Mixer-Einstellungen

- PLY (Wiedergabe-Modus) wird auf den Spuren abgespeichert, sobald eine Aufnahme beginnt.
- Auch wenn Sie die Begleitungs-Klangfarben ändern, können diese Änderungen nicht im Song-Speicher abgespeichert werden.

■ Mehrspur-Aufnahmen

Der Song-Speicher weist sechs Spuren für Aufnahmen auf, so daß Sie nach der Aufnahme einer Grundspur bis zu fünf weitere Spuren hinzufügen können, während Sie die bereits aufgenommene Spuren hören. Wenn Sie danach die Spuren wiedergeben, werden alle von Ihnen aufgenommenen Teile als ein einzelner Song wiedergegeben.



Was ist eine Spur?

Eine Spur ist ein aufgenommener Teil. Der Song-Speicher dieses Keyboards weist insgesamt sechs Spuren auf.

	Start — Ende
Spur 1	Automatische Begleitung (Rhythmus, Baß, Akkord 1, Akkord 2, Akkord 3), Pad-Operation, Melodie
Spur 2	Keyboard-Spiel
Spur 3	Keyboard-Spiel
Spur 4	Keyboard-Spiel
Spur 5	Keyboard-Spiel
Spur 6	Keyboard-Spiel

Wie die Spuren organisiert sind

- Wie in der obigen Abbildung gezeigt ist, wird eine Grundspur verwendet, die die von Ihnen am Keyboard gespielte Melodie sowie die automatischen Begleitungsmuster und die Pad-Operationen enthält. Auf den anderen Spuren können Sie nur Teile aufnehmen, die Sie am Keyboard spielen.
- Jede Spur ist unabhängig von den anderen. Dies bedeutet, daß Sie beim Überspielen einer Spur nur den Inhalt dieser einzelnen Spur durch die neue Aufnahme ersetzen. Falls Sie bei der Aufnahme auf einer Spur einen Fehler begehen, müssen Sie nur diese Spur nochmals aufnehmen.
- Sie können unterschiedliche Mixer-Einstellungen für jede Spur verwenden (Seite 62).

Verwendung der Mehrspur-Aufnahmen

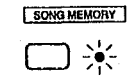
- Falls Sie Probleme beim gleichzeitigen Spielen von Akkorden und Melodie haben, die automatische Begleitung auf Spur 1 aufnehmen, und danach die Melodie auf einer anderen Spur hinzufügen. Damit haben Sie beide Hände frei für das Spielen der Melodie und die Bedienung der Tonhöhenbeugung.
- Sie können Ihre eigenen Baß- und Akkordmuster auf den Spuren 2 bis 6 aufnehmen und diese danach anstelle der eingebauten Muster des Keyboards verwenden. Um dies auszuführen, die Baß- und Akkordteile der automatischen Begleitung ausschalten und die Spuren wiedergeben.

Wichtig!
Denken Sie daran, daß die gesamte Anzahl der gleichzeitig gespielten Noten (Polyphonie) nicht mehr als 32 betragen darf. Falls Ihre Mehrspur-Aufnahme ein gleichzeitiges Spielen von mehr als 32 Noten verursacht, werden die zuerst ertönenden Noten eliminiert.

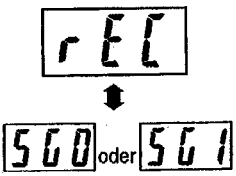
Ausführen einer Mehrspur-Aufnahme

1. Zuerst das Keyboard für das Spielen des gewünschten Musikstückes einstellen.
   - Die Stromversorgung einschalten.
   - Sie können nicht im Song-Speicher aufnehmen, wenn eine magische Preset-Nummer (Seite 22) angezeigt wird. Falls eine magische Preset-Nummer angezeigt wird, die MAGICAL PRESET-Taste drücken, um die magische Preset-Funktion auszuschalten.
   - Das Tempo einstellen.
   - Eine Klangfarbe wählen.

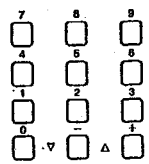
2. Die SONG MEMORY-Taste zweimal drücken.



   - Die SONG MEMORY-Kontrollampe beginnt zu blinken.
   - Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wird der Status der SONG MEMORY-Kontrollampe zwischen eingeschaltet, blinkend und ausgeschaltet geändert. Darauf achten, daß die Kontrollampe blinkt und die Meldung [rEc] im Display angezeigt wird.
   - Das Display wechselt zwischen der Meldung [rEc] (zeigt an, daß dies der Aufnahmemodus ist) und einem Wert, der die derzeitig angewählte Song-Nummer (0 oder 1) anzeigt.

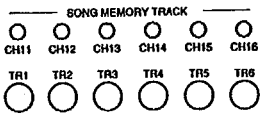


3. Die Zehnertastatur verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu spezifizieren. Darauf achten, daß Sie richtig den Song wählen, den Sie für die Mehrspur-Aufnahme verwenden möchten.



   - Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden.
   - Achten Sie darauf, daß Sie nach dem Drücken der SONG MEMORY-Taste nur fünf Sekunden zur Verfügung haben, um die Song-Nummer einzugeben. Anderenfalls verschwindet die Song-Nummer aus dem Display und Sie müssen erneut die SONG MEMORY-Taste drücken, um wiederum die gleiche Einstellung zu erhalten.

4. Die SONG MEMORY TRACK-Taste drücken, um eine Spur von 2 bis 6 zu wählen.



- Die Kontrollampe der von Ihnen gedrückten SONG MEMORY TRACK-Taste beginnt zu blinken.

5. Mit der Aufnahme beginnen.
   - Die START/STOP-Taste drücken oder etwas am Keyboard spielen.
   - Wenn Sie mit der Aufnahme beginnen, beginnen die bereits bespielten Spuren mit der Wiedergabe.

6. Den Teil spielen, den Sie aufnehmen möchten.

Zusätzlich zu dem, was Sie auf dem Keyboard spielen, werden auch die folgenden Daten im Song-Speicher gespeichert.

- Tonhöhenbeugungsoperationen
- Pedaloperationen (Option)
- Klangfarbenänderungen
- Modulationsoperationen

7. Nach Beendigung des Songs, die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahmeoperation zu stoppen.

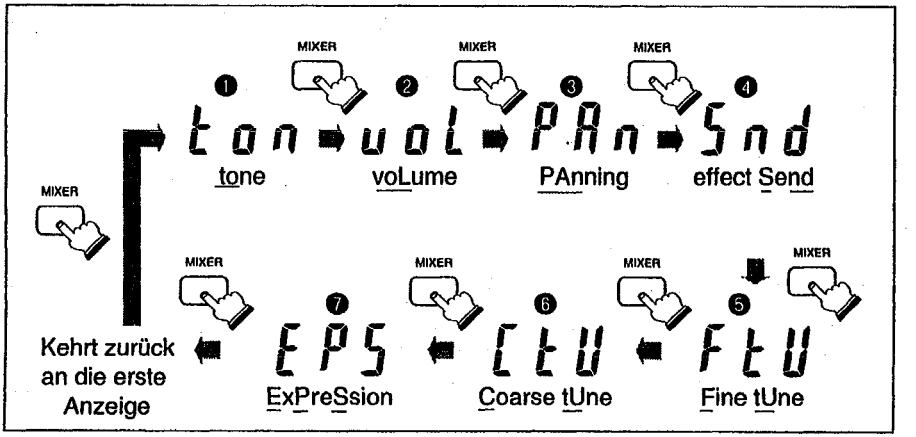
- Achten Sie darauf, daß die Aufnahmeoperation bis zum Drücken der START/STOP-Taste fortgesetzt wird, auch wenn das automatische Begleitungsmuster das Spielen einstellt.
- Sie können den eben aufgenommenen Song wiedergeben, indem Sie die START/STOP-Taste drücken. Für Einzelheiten über die Wiedergabe aus dem Song-Speicher siehe Seite 63.
- Falls Sie die derzeitige Spur auf einer anderen Spur neu aufnehmen möchten, ab Schritt 4 beginnen.

■ Aufnahme-Mixer-Einstellungen

Sie können individuelle Mixer-Einstellungen für Lautstärke, Klangfarbe, Schwenk, Effekt-Tiefe,Stimmung und Ausdruck für jede der sechs Song-Speicher-Spuren aufnehmen.

Allgemeine Operation

Mit jedem Drücken der MIXER-Taste ändert das Display in der nachfolgend gezeigten Sequenz. Den Wert für den Parameter, den Sie ändern möchten, anzeigen und danach die Zehnertastatur verwenden, um diesen Wert zu ändern.



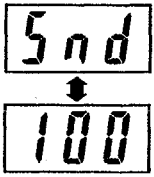
Meldung	Bedeutung	Einstellbereich
ton	Klangfarbenwahl für jeden Kanal	000 bis 127, dr 0 bis dr 7.
vol	Lautstärkeeinstellung für jeden Kanal	000 (min.) bis 127 (max.)
PAn	Stereo-Position (Position zwischen den Lautsprechern, wo der Klang vernommen werden kann)	000 (linke Seite) bis 127 (rechte Seite)
Snd	Effekttiefe	000 (min.) bis 127 (max.)
FtU	Feinabstimmung jedes Kanals	–50 bis 50
CtU	Grobabstimmung jedes Kanals	–12 bis 12
EPS	Ausdruckseinstellung für jeden Kanal	000 bis 127

Ändern eines Spur-Mixer-Parameters

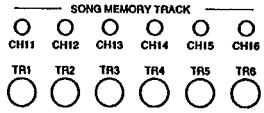
1. Die MIXER-Taste drücken, bis die Anzeige des Parameters erscheint, den Sie ändern möchten.

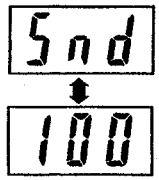
MIXER

- Die Spur, für welche diese Änderung ausgeführt wird, ist die Spur, deren Kontrollampe blinkt.
- Hier wollen wir die Effekt-Lautstärke für Spur 5 von 100 auf 115 ändern, so daß Sie die MIXER-Taste viermal drücken müssen.
- Das Diplay wechselt zwischen der Meldung [Snd] (zeigt an, daß dies der Effekt-Lautstärkewert ist) und einem Wert, der den derzeitig eingestellten Effekt-Lautstärkewert für einen der Teile anzeigt.



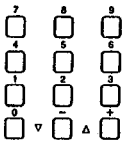
2. Die SONG MEMORY TRACK-Taste für die Spur, deren Mixer-Einstellungen Sie ändern möchten, drücken.



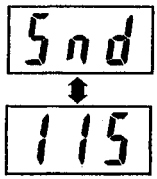


- Die Kontrollampe über der von Ihnen gedrückten SONG MEMORY TRACK-Taste beginnt zu blinken, und das Display wechselt zwischen der Meldung [Snd] (die anzeigt, daß es sich um den Effekt-Lautstärkewert handelt) und einem Wert, der den derzeitig eingestellten Effekt-Lautstärkewert anzeigt.

3. Die Zehnertastatur verwenden, um die dreistellige Zahl für den gewünschten Effekt-Lautstärkewert einzugeben. In diesem Beispiel wollen wir den Wert 115 eingeben.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Drükken der [+]-Taste erhöht die angezeigte Effekt-Lautstärkewert um 1, Drücken der [–]-Taste vermindert diese.
- Denken Sie daran, daß nach dem Drücken der MIXER-Taste nur fünf Sekunden zur Verfügung stehen, um die erste Stelle einzugeben oder eine Teiletaste zu drücken. Nach dem Drücken einer SONG MEMORY TRACK-Taste stehen ebenfalls nur fünf Sekunden für die Eingabe der ersten Stelle zur Verfügung. Anderenfalls verschwindet der Wert aus dem Display, und Sie müssen die MIXER-Taste erneut drücken, um nochmals zu beginnen.



4. Diese Vorgänge ab Schritt 2 für andere Spuren wiederholen, wenn Sie dies möchten.

Hinweise

- Die obigen Vorgänge werden verwendet, um die Klangfarben zu wählen, die verwendet werden, wenn Sie mit dem Spielen in jeder Spur beginnen. Achten Sie darauf, daß während der Aufnahme gemachte Klangfarbenänderungen ebenfalls als Teil der Daten dieser Spur aufgezeichnet werden.
- Sie können die obige Operation auch für die Song-Speicher-Wiedergabe ausführen.

■ Wiedergabe aus dem Song-Speicher

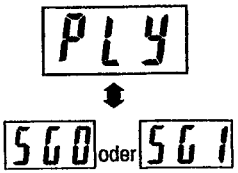
Den folgenden Vorgang verwenden, um die im Song-Speicher aufgezeichneten Songs wiederzugeben.

Wiedergabe eines Songs aus dem Song-Speicher

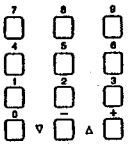
1. Zuerst das Keyboard bereitstellen.
   - Die Stromversorgung einschalten.
   - Eine Wiedergabe aus dem Song-Speicher ist nicht möglich, wenn eine magische Preset-Nummer (Seite 22) angezeigt wird. Falls eine magische Preset-Nummer angezeigt wird, die MAGICAL PRESET-Taste drücken, um die magische Preset-Funktion auszuschalten.
   - Das Tempo einstellen.
   - Etwaige nicht benötigte Teile der automatischen Begleitung ausschalten. Dies ist nun durchzuführen, da während der Wiedergabe ein Ausschalten von Teilen nicht möglich ist.

2. Die SONG MEMORY-Taste einmal drücken.

- Die SONG MEMORY-Kontrollampe leuchtet auf.
- Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wechselt der Status der SONG MEMORY-Kontrollampe zwischen eingeschaltet, blinkend und ausgeschaltet. Darauf achten, daß die Kontrollampe leuchtet und die Meldung [PLY] im Display angezeigt wird.
- Das Display wechselt zwischen der Meldung [PLY] (zeigt an, daß es sich um den Wiedergabemodus handelt) und einem Wert, der die derzeitig gewählte Song-Nummer (0 oder 1) anzeigt.



3. Die Zehnertastatur verwenden, um 0 oder 1 als die Song-Nummer zu spezifizieren.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden.
- Denken Sie daran, daß nach dem Drücken der SONG MEMORY-Taste nur fünf Sekunden für die Eingabe der Song-Nummer zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Song-Nummer aus dem Display, und Sie müssen die SONG MEMORY-Taste erneut drücken, um wiederum die gleiche Anzeige zu erhalten.

4. Die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe zu starten.

- Jeder Taktschlag der Rhythmuszählung wird von der START/STOP-Kontrollampe angezeigt.
- Sie können die Tempo- und Lautstärkeeinstellungen während der Wiedergabe ändern.
- Sie können das gesamte Keyboard verwenden, um gemeinsam mit der Wiedergabe aus dem Song-Speicher zu spielen.
- Die Kontrollampen für die einzelnen Teile der automatischen Begleitung blinken, wenn die entsprechenden Teile wiedergegeben werden.
- Die Wiedergabe stoppt automatisch (und die START/STOPP-Kontrollampe stellt das Blinken ein), wenn das Ende des Song-Speicher-Musikstückes erreicht wird.
- Sie können die Wiedergabe aus dem Song-Speicher an beliebiger Stelle stoppen, indem Sie die START/STOP-Taste drücken.

■ Löschen von Spuren aus dem Song-Speicher

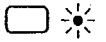
Den folgenden Vorgang verwenden, um Spuren aus dem Song-Speicher zu löschen.

Löschen einer Spur aus dem Song-Speicher

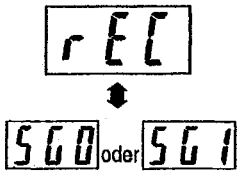
1. Zuerst das Keyboard bereitstellen.
   - Die Stromversorgung einschalten.
   - Sie können keine Spuren aus dem Song-Speicher löschen, wenn eine magische Preset-Nummer (Seite 22) angezeigt wird. Falls eine magische Preset-Nummer angezeigt wird, die MAGICAL PRESET-Taste drücken, um die magische Preset-Funktion auszuschalten.

2. Die SONG MEMORY-Taste zweimal drücken.

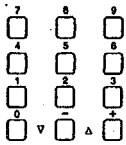
SONG MEMORY



- Die SONG MEMORY-Kontrollampe beginnt zu blinken.
- Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wechselt der Status der SONG MEMORY-Kontrollampe zwischen eingeschaltet, blinkend und ausgeschaltet. Darauf achten, daß die Kontrollampe blinkt und die Meldung [rEC] im Display angezeigt wird.
- Das Display wechselt zwischen der Meldung [rEC] (die anzeigt, daß es sich um den Aufnahmemodus handelt) und einem Wert, der die derzeitig gewählte Song-Nummer (0 oder 1) anzeigt.



3. Die Zehnertastatur verwenden, um 0 oder 1 als die Nummer des Songs zu spezifizieren, der die zu löschenden Spuren enthält.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden.
- Denken Sie daran, daß nach dem Drücken der SONG MEMORY-Taste nur fünf Sekunden für die Eingabe der Song-Nummer zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Song-Nummer aus dem Display, und Sie müssen die SONG MEMORY-Taste erneut drücken, um wiederum die Song-Nummer zu erhalten.

4. Die SONG MEMORY-Taste gedrückt halten, bis die Meldung [dEL] im Display erscheint.

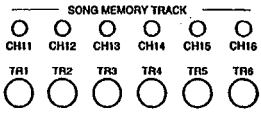
SONG MEMORY

- Zu diesem Zeitpunkt leuchten die Kontrollampen der SONG MEMORY TRACK-Tasten, die Aufnahmen enthalten, auf.

Wichtig!

Der nächste Schritt löscht die auf der spezifizierten Spur aufgenommenen Noten. Diese Operation kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Daher darauf achten, daß Sie wirklich eine Spur löschen möchten, bevor Sie den nächsten Schritt ausführen.
Um diese Operation an diesem Punkt abzubrechen, ohne etwas zu löschen, die SONG MEMORY-Taste drücken.

5. Die SONG MEMORY TRACK-Taste der zu löschenden Spur gedrückt halten.



6. Die SONG MEMORY-Taste gedrückt halten.

SONG MEMORY

- Denken Sie daran, daß nach dem Drücken der SONG MEMORY-Taste nur fünf Sekunden für das Spezifizieren einer Spur-Nummer zur Verfügung stehen. Anderenfalls verschwindet die Meldung [dEL] aus dem Display, und Sie müssen den obigen Vorgang erneut ausführen, um wiederum diese Meldung zu erhalten.
- Diesen Vorgang ab Schritt 4 wiederholen, um andere Spuren zu löschen, wenn Sie dies wünschen.
- Achten Sie darauf, daß es keine Song-Löschfunktion gibt. Um einen Song zu löschen, müssen Sie jede einzelne Spur (Spur für Spur) löschen.

7. Die SONG MEMORY-Taste drücken, um in den normalen Modus zurückzukehren.

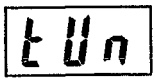
SONG MEMORY

Teil 5 Andere Einstellungen

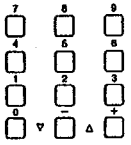
Dieser Teil der Anleitung beschreibt andere allgemeine Einstellungen.

■ Stimmen des Keyboards

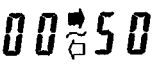
1. Die TRANSPOSE/TUNE-Taste drücken, bis [tUn] im Display erscheint.



2. Die Zehnertastatur verwenden, um eine zweitsellige Nummer zwischen –50 und 50 einzugeben.



- Mit jedem Drücken der [+]- oder [–]-Taste ändert die Einstellung in der folgenden Reihenfolge.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach dem Erscheinen der derzeitigen Finstellung im Display fünf Sekunden für das Stimmen zur Verfügung haben. Anderenfalls verschwindet die Meldung aus dem Display und Sie müssen die TRANSPOSE/TUNE-Taste erneut drücken, um wieder diese Anzeige anzuzeigen.
- Gleichzeitiges Drücken der [+]- und [–]-Tasten stellt die Stimmung automatisch auf 00 ein.



➡ : Mit jedem Drücken von +
⇦ : Mit jedem Drücken von –

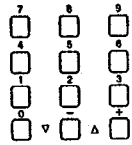
Hinweise

- Sie können das Keyboard innerhalb des Bereichs von ±50 Cent (101 Pegel) stimmen. 100 Cent sind gleichwertig zu einem Halbton.
- Durch Einschalten der Stromversorgung oder Spielen eines Demo-Musikstücks wird die Stimmung des Keyboards automatisch auf 00 eingestellt.
- Sie können die Stimmung des Keyboards ändern, wenn Sie im Song-Speicher aufnehmen bzw. von diesem wiedergeben. Achten Sie jedoch darauf, daß die Keyboard-Stimmungsdaten nicht im Song-Speicher abgespeichert werden.
- Der Wert, den Sie hier spezifizieren, ersetzt die Mixer- und MIDI-Parameter-Feinabstimmungs-Einstellung für alle Kanäle und gibt die Einstellung über die MIDI OUT-Buchse aus.

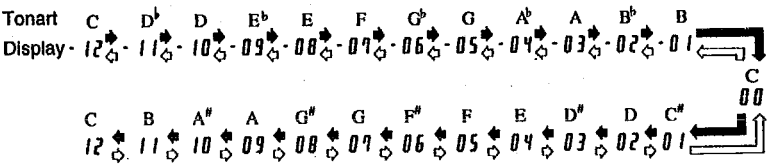
■ Transponieren des Keyboard

1. Die TRANSPOSE/TUNE-Taste drücken, bis [trn] im Display erscheint.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um eine zweitsellige Nummer zwischen –12 und 12 einzugeben.



- Mit jedem Drücken der [+]- oder [–]-Taste ändert die Tonart des Keyboards in der folgenden Reihenfolge.



➡ : Mit jedem Drücken von +
⇦ : Mit jedem Drücken von –

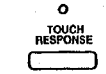
- Sie können auch 0 bis 12 spezifizieren, indem Sie die entsprechende Taste der Zehnertastatur drücken.
- Durch gleichzeitiges Drücken der [+]- und [–]-Tasten wird die Tonart automatisch auf C (0) gestellt.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach dem Erscheinen der derzeitigen Einstellung im Display fünf Sekunden zur Verfügung haben. Anderenfalls verschwindet die Meldung aus dem Display und Sie müssen erneut die TRANSPOSE/TUNE-Taste drücken, um wiederum diese Meldung zu erhalten.

Wichtig!

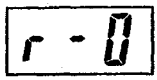
- Die Operation transponiert auch die Pad-Sounds.
- Jede der Preset-Klangfarben weist einen spezifischen Bereich auf, in dem sie ertönen kann (siehe Noten-Tabelle auf Seiten 92/93). Falls durch das Transponieren eine Note den oberen oder unteren Bereich überschreitet, wird an deren Stelle die gleiche Note der am nächsten liegenden oberen oder unteren Oktave verwendet.
- Die Transponierungseinstellung kehrt nach der Wiedergabe eines Demo-Musikstückes auf C(0) zurück.
- Sie können das Keyboard während der Song-Speicher-Aufnahme und -Wiedergabe (Seite 56) transponieren, wobei jedoch die Transponierungseinstellungen nicht in dem Speicher abgespeichert werden. Falls Sie die Wiedergabe aus dem Song-Speicher mit der gleichen Transponierungseinstellung wie bei der Aufnahme ausführen möchten, müssen Sie die gleiche Transponierungseinstellung vor der Wiedergabe ausführen.
- Die Transponierungseinstellung löscht die Mixer- und MIDI-Parameter-Grobabstimmungs-Einstellung und ändert sie auf den Wert, der durch die Transponierung aller Kanäle eingestellt wurde.

■ Einstellen der Anschlagdynamik-Empfindlichkeit

1. Die TOUCH RESPONSE-Taste drücken.

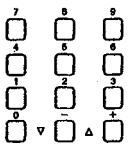


- Wenn Sie dies ausführen, erscheint die derzeitige Anschlagdynamik-Empfindlichkeitseinstellung im Display.

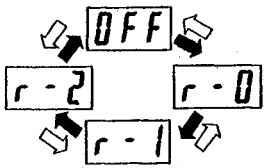


- [r - 0] : Ein starker Sound wird erzeugt, auch wenn Sie die Tasten nur leicht drücken.
- [r - 1] : Standard-Empfindlichkeit
- [r - 2] : Ein mittlerer Sound wird erzeugt, wenn Sie die Tasten stark drücken.
- [OFF] : Anschlagdynamik ausgeschaltet.

2. Die Zehnertastatur verwenden, um eine einstellige Nummer einzugeben, die der gewünschten Empfindlichkeit der Anschlagdynamik entspricht.



- Sie können auch die [+]- und [–]-Tasten verwenden. Mit jedem Drücken dieser Tasten ändert die Einstellung in der folgenden Reihenfolge.



➡ : Mit jedem Drücken von +
⇦ : Mit jedem Drücken von –

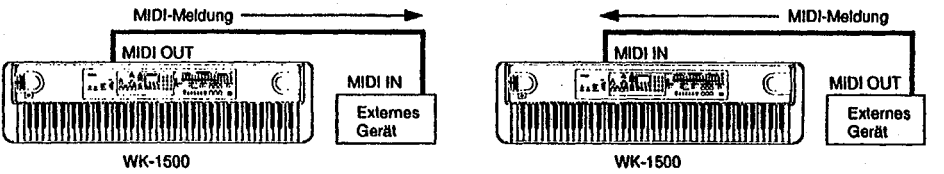
Teil 6 Verwendung der MIDI-Funktion

■ Was ist MIDI?

"MIDI" steht für Musical Instrument Digital Interface (Digital-Schnittstelle für Musikinstrumente) und ist ein weltweiter Standard für den Austausch von Digitalsignalen, die von elektronischen Musikinstrumenten und anderen Geräten erzeugt werden. Mit MIDI können Sie problemlos Daten mit anderen MIDI-Geräten austauschen, unabhängig vom Hersteller oder Modell. MIDI-Daten dienen zum Transfer von verschiedenen Informationen: wenn eine Taste angeschlagen oder freigegeben wird, wenn eine Klangfarbeneinstellung verändert wird usw. Die Übermittlung dieser Daten geschieht in der Form von sogenannten "Nachrichten".
Dieses Keyboard kann als unabhängiges Standmodell verwendet werden, wobei es nicht erforderlich ist, mit dem MIDI-System oder dem Austausch von MIDI-Daten vertraut zu sein. Die nachfolgenden Informationen sind für Benutzer bestimmt, dieses Keyboard an ein anderes Keyboard, einen Computer, Sequenzer oder ein anderes MIDI-Gerät zwecks Datenaustausch anschließen möchten. Als erstes werden wir die grundlegende Funktionsweise des MIDI-Systems und die verschiedenen Meldungen erläutern.

MIDI-Anschlüsse

MIDI-Meldungen werden vom MIDI OUT-Anschluß eines Geräts zum MIDI IN-Anschluß eines anderen Geräts mit Hilfe eines MIDI-Kabels übermittelt. Eine MIDI-Nachricht von diesem Keyboard kann zum Beispiel über den MIDI OUT-Anschluß an diesem Keyboard zum MIDI IN-Anschluß eines externen Geräts mit Hilfe eines MIDI-Kabels abgegeben werden. Selbstverständlich kann auch das mit dem Keyboard verbundene Gerät eine Meldung vom eigenen MIDI OUT-Anschluß über ein anderes MIDI-Kabel zum MIDI IN-Anschluß dieses Keyboards übermitteln.



MIDI-Kanäle

Den von 1 bis 16 numerierten MIDI-Kanälen kann jeweils ein spezifischer Teil der MIDI-Daten zugeordnet werden. Diese Kanäle funktionieren ähnlich wie ein Fernsehkanal. Genauso wie Ihr Fernsehgerät zum Empfang einer Sendung dieses Kanals auf Kanal 3 abgestimmt sein muß, ist es erforderlich, auch das empfangende MIDI-Gerät auf die zu übermittelnden Daten abzustimmen. Wenn das Gerät auf den Empfang von Kanal 3-Daten eingestellt wurde, werden die Daten aller anderen Kanäle ignoriert.
Das dieses Keyboard kann Daten auf allen 16 MIDI-Kanälen empfangen und bis zu 16 Teile wiedergeben, von denen jedes über eine eigene Klangfarben- und Lautstärke-Einstellung verfügt. Diese Funktion wird als "Multi-Timbre" bezeichnet.
Auf der Empfangsseite kann dieses Keyboard Keyboard- und Tonhöhenverschiebungs-Daten über einen der 16 MIDI-Kanäle empfangen.

■ Allgemeines MIDI-System

Das allgemeine MIDI-System, Ebene 1 (auch einfach als "General MIDI" bezeichnet) bietet präzisere Standardisierungs-Ebenen für MIDI-Synthesizer-Module. Ebenso wird darin die Numerierung der Klangfarben, die zu verwendenden MIDI-Kanäle und die Tonquellen-Spezifikationen festgelegt. Alle MIDI-Daten, die mit einer General MIDI-Tonquelle erzeugt wurden, können auf jedem anderen General MIDI-Gerät wiedergegeben werden, unabängig vom Hersteller.
Die in dieses Keyboard eingebaute Tonquelle ist mit den General MIDI-Spezifikationen kompatibel; dies bedeutet, daß Sie alle im Handel verfügbaren General MIDI-Daten erwerben, über einen Computer in das Keyboard laden — oder diese Daten auf einem Sequenzer erzeugen — und dann auf diesem Keyboard wiedergeben können.
Die nachfolgenden Abschnitte enthalten weitere Einzelheiten über General MIDI-Spezifikationen.

Anzahl der Stimmen

General MIDI spezifiziert eine Minimum-Polyphonie von 24 Stimmen. Dieses Keyboard verfügt über eine Polyphonie, die 32 Stimmen umfaßt — mehr als ausreichend, um diesen Anforderungen gerecht zu werden.

MIDI-Kanäle

Die General MIDI-Standards erfordern eine gleichzeitige Empfangsmöglichkeit auf allen 16 MIDI-Kanälen. Dabei ist Kanal 10 ausschließlich für Perkussions-Daten reserviert.

Anzahl der Klangfarben

General MIDI empfiehlt Klangfarbennummer-Zuordnungen für 128 Klangfarben, einschließlich 47 Perkussionsklänge, die für Kanal 10 reserviert sind. Die Klangfarben und Perkussionsklänge dieses Keyboards entsprechen diesen Anforderungen.

Empfangbare MIDI-Meldungen

Das Allgemeine MIDI-System, Ebene 1, empfiehlt für den Empfang die folgenden Meldungen zu verwenden.

- NOTE ON/OFF (Klangfarben ein-/ausgeschaltet)
- PROGRAM CHANGE (Programmwechsel)
- ALL NOTES OFF (Alle Noten ausgeschaltet)
- ALL SOUND OFF (Alle Klänge ausgeschaltet)
- PITCH BEND (Tonhöhenverschiebung)
- VOLUME (Lautstärke)
- PAN
- EXPRESSION (Ausdruck)
- HOLD 1 (SUSTAIN PEDAL) (Haltefunktion 1) (Tonhalte-Pedal)
- MODULATION DEPTH (Modulationstiefe)
- PITCH BEND SENSE (Tonhöhenverschiebungs-Nuance)
- FINE TUNE (TUNE) (Feinabstimmung) (Stimmung)
- COARSE TUNE (TRANSPOSE) (Grobabstimmung) (Transponierung)
- RESET ALL CONTROLLERS (Alle Controller zurückstellen)
- RPN NULL (Rückstellung der registrierten Parameternummern)
- ACTIVE SENSING (Aktives Testing)
- CHANNEL PRESSURE (Kanaldruck)
- UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE (GM SYSTEM ON/GM SYSTEM OFF*) (Exklusiv-Universalsystem) (GM-System aus-/GM-System eingeschaltet*)

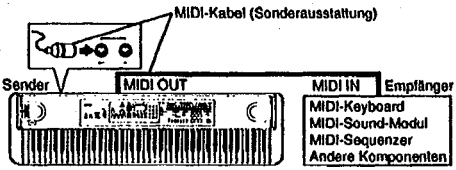
* ***Dieses Keyboard unterstützt die Funktion GM SYSTEM OFF nicht.***

Eingebaute Digital-Effekte

Das allgemeine MIDI-System, Ebene 1, spezifiziert keine eingebauten Digital-Effekte. Wenn Sie deshalb Sequenzer-Daten in dieses Keyboard zurückladen, die auf einer anderen General MIDI-Tonquelle erzeugt wurden, können sich Art und Tiefe des Effekts von den auf dem Originalgerät produzierten Effekt-Daten unterscheiden. In diesem Falle können normalerweise die erforderlichen Einstellungen zur Korrektur an diesem Keyboard vorgenommen werden.

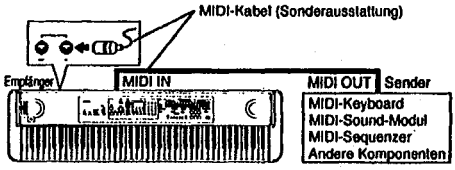
■ MIDI-Funktionen

Datenübermittlung von diesem Keyboard



- Durch Drücken der Keyboardtasten an diesem Keyboard werden die entsprechenden Noten am angeschlossenen Gerät wiedergegeben, was eine kräftige Klangfarbe oder einen Kombination von Klangfarben ergibt.
- Der Anschluß an ein Sound-Modul*1 erlaubt eine Erweiterung der Anzahl von Klangfarben, die zusätzlich zu den 128 Klangfarben dieses Keyboards gespielt werden können.
- Die Darbietung kann auf einem im Fachhandel erhältlichen MIDI-Sequenzer*2 aufgenommen werden.
- Spezifische Teile der Rhythmus- und Begleitmuster dieses Keyboards können über verschiedene Kanäle übermittelt werden.

Datenübermittlung an dieses Keyboard



- Beim Abspielen von Noten auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboard werden die entsprechenden Noten an diesem Keyboard wiedergegeben.
- Wenn die Automatik-Begleitung eingeschaltet wird, spielt dieses Keyboards automatisch die zu den empfangenen Noten passenden Begleitmuster.
- Dieses Keyboard kann Noten eines angeschlossenen MIDI-Sequenzers*2 wiedergeben. Der Empfang von Mehrfach-Teilen*3 veranlaßt dieses Keyboard, gleichzeitig alle Teile wiederzugeben.

Wenn Sie eine dialogfähige Verbindung zwischen zwei Geräten planen, wird empfohlen, zwei MIDI-Kabel zu verwenden.

*1 Im Grunde genommen ein elektronisches Musikinstrument ohne Tastatur, das über ein externes Gerät gesteuert wird.
*2 Ein externer Klangdaten-Speicher. Die Verwendung eines MIDI-Sequenzers mit einem herausnehmbaren Datenträger erlaubt den Aufbau einer umfassenden Bibliothek von MIDI-Daten.
*3 Die folgenden Kanalzuordnungen gelten für den Datenempfang:
Kanäle 1 bis 4: Keyboard-Klangfarben (siehe Seiten 42/43 für Einzelheiten über Auftrenn- und Überlagerungsdaten)
Kanal 5: Pads
Kanäle 6 bis 10: Automatik-Begleitteile

MIDI-Sende-/Empfangsmeldungen für dieses Keyboard

Es gibt viele verschiedene Arten von MIDI-Meldungen; in diesem Abschnitt werden die Meldungen beschrieben, die von diesem Keyboard übermittelt bzw. empfangen werden können. Beachten Sie, daß die in diesem Abschnitt durch ein Sternchen bezeichnete Meldungen die Gesamtfunktionen dieses Keyboards beeinflussen. Meldungen ohne Sternchen gelten nur für bestimmte MIDI-Kanäle.

NOTE ON/OFF
Diese Meldung dient zur Übermittlung von Informationen, die den Zustand einer Taste spezifizieren: gedrückt (ein) oder freigegeben (aus). Die Meldung enthält ebenfalls die folgenden Informationen:
- Notennummer: Tastaturnoten-Kennzeichen
- Anschlagstärke: Tastendruck als Wert zwischen 1 und 127

Beachten Sie, daß dieses Keyboard keine Anschlagstärken-Informationen empfangen kann. Wenn eine Taste an der Tastatur dieses Keyboards angeschlagen oder freigegeben wird, erfolgt die Ausgabe der entsprechenden NOTE ON/OFF-Meldung über den MIDI OUT-Anschluß.

Hinweis

- Die Anschlagstärke wurde zuerst als Geschwindigkeitwert eines Tastenanschlags ausgedrückt, repräsentiert aber nun die Stärke des Drucks, der auf eine Taste ausgeübt wird. Dies wird durch einen Wert zwischen 1 und 127 bezeichnet, wobei der Mittelwert von 64 normalerweise als Mezzoforte verarbeitet wird.
- Jede der Preset-Klangfarben weist einen bestimmten Bereich auf, in dem sie ertönen kann (siehe "Noten-tabelle" auf Seiten 92/93). Falls eine empfangene Notennummer den oberen oder unteren Bereich überschreitet, wird die gleiche Note der nächst höheren oder tieferen Oktave verwendet.

PROGRAM CHANGE

Diese Meldung spezifiziert die Wahl einer Klangfarbe durch einen Wert, der in einem Bereich zwischen 0 und 127 liegt. Bei jeder Wahl einer Klangfarbe an diesem Keyboard werden die entsprechenden Daten als PROGRAM CHANGE-Meldung über den MIDI OUT-Anschluß ausgegeben. PROGRAM CHANGE-Daten können ebenfalls dazu verwendet werden, die Klangfarben-Einstellungen dieses Keyboards über ein externes Gerät zu verändern.

PITCH BEND

Diese Meldung steuert die Tonhöhenverschiebung einer Note nach oben oder unten. Durch Drehen des Tonhöhenverschiebungs-Rads an diesem Keyboard werden die betreffenden Daten als PITCH BEND-Meldung über den MIDI OUT-Anschluß ausgegeben.

CONTROL CHANGE

Diese Meldung dient dazu, einer Klangfarbe ein Vibrato hinzuzufügen oder die Lautstärke zu verändern. Die CONTROL CHANGE-Meldung schließt die folgenden Informationen ein:

- CONTROL NUMBER: Effekt-Kennzeichnung
- CONTROL VALUE: Effekt-Tiefe, Ein-/Aus-Einstellung

Dieses Keybord kann die nachfolgend aufgeführten CONTROL CHANGE-Daten übermitteln und empfangen.

CONTROL CHANGE-Daten des WK-1500	Steuerungsnummer
MODULATION (Modulation)	1
VOLUME (Lautstärke)	7
PAN (Schwenk-Funktion)	10
EXPRESSION (Ausdruck)	11
HOLD 1 (Haltefunktion 1)	64
SOSTENUTO (Tonhaltung)	66
SOFT PEDAL (Soft-Pedal)	67
EFFECT DEPTH (Effekt-Tiefe)	91
RPN (Registrierte Parameternummer)	100/101
DATA ENTRY (Dateneingabe)	6/38

* *"RPN" bedeutet "Registrierte Parameternummer"; dies ist eine Kombination von mehrfachen CONTROL CHANGE-Einstellungen. Die Steuerwerte 100 und 101 bestimmen die zu steuernden Elemente, und die Werte werden über die DATA ENTRY-Steuerwerte eingegeben (CONTROL CHANGE 6/38). An diesem Keyboard wird RPN zur Steuerung von PITCH BEND SENSE, TRANSPOSE und TUNE verwendet.*

Hinweis

- Durch die Verwendung eines als Sonderausstattung erhältlichen Pedals ist eine Übermittlung und ein Empfang von SUSTAIN-, SOSTENUTO- und SOFT-Effekten möglich (CONTROL NUMBERS 64, 66, 67).

ALL SOUND OFF

Diese Meldung unterdrückt jeglichen Klang, der gegenwärtig vom betreffenden Kanal erzeugt wird.

ALL NOTES OFF
Diese Meldung schaltet alle Noten aus, die gegenwärtig vom betreffenden Kanal erzeugt werden.

* *Noten, die über das SUSTAIN- oder SOSTENUTO-Pedal gehalten werden, erklingen weiterhin, bis das Pedal freigegeben wird.*

RESET ALL CONTROLLERS
Diese Meldung initialisiert die Einstellungen für die Tonhöhenverschiebung und alle Controller.

SYSTEM EXCLUSIVE(*)
Mit Hilfe dieser Meldung können detaillierte Klangfarben-Einstellungen und Steuerfunktionen eingegeben werden, die nur für ein spezielles Gerät gelten.
Dieses Keybord unterstützt die nachfolgend aufgeführten SYSTEM EXCLUSIVE-Einstellungen.

- **GM SYSTEM ON ([FO][7E][7F][09][01][F7])**
  Diese SYSTEM EXCLUSIVE-Meldung stellt dieses Keyboard auf die grundlegenden General MIDI-Einstellwerte zurück.

  * *GM SYSTEM ON erfordert zur Verarbeitung etwas mehr Zeitaufwand als andere Meldungen. Wenn eine GM SYSTEM ON-Meldung als Sequenzer-Daten aufgenommen wird, ist stets eine Mindest-Zwischenzeit von 50 ms (50/1000stel Sekunde) vor der nächsten Meldung einzuhalten.*

- **GENERAL MIDI-SYSTEM AUS ([FO][7E][7F][09][02][F7])**
  Empfang einer der obigen Meldungen setzt das General MIDI-System dieses Keyboards außer Betrieb.

- **EFFECT CHANGE ([FO][44][OB][09][XX][F7])**
  Diese SYSTEM EXCLUSIVE-Meldung dient zur Umschaltung des eingebauten Digitaleffekt-Typs. Anstatt der Position "xx" in der obigen SYSTEM EXCLUSIVE-Meldung wird eine hexadezimale Effekt-Nummer eingegeben, die den zu ändernden Digitaleffekt kennzeichnet; danach wird die Meldung vom Sequenzer (Computer) an dieses Keyboard übermittelt. Die untenstehende Tabelle zeigt die Hexadezimalnummern, die zur Kennzeichnung jedes Digitaleffekts dienen.

Nummer	Digitaleffekt	Hexadezimalwert
0	REVERB 1	00
1	REVERB 2	01
2	REVERB 3	02
3	CHORUS	03
4	TREMOLO	04
5	PHASE SHIFTER	05
6	ORGAN SPEAKER	06
7	ENHANCER	07
8	FLANGER	08
9	EQ LOUDNESS	09
OFF	OFF	0F

Beispiel: Die nachfolgend angegebenen Nummern bewirken eine Änderung zu REVERB 2:
[F0][44][0B][09][01][F7]

Emrfang nur von MIDI-Meldungen

Die nachfolgend angegebenen MIDI-Meldungen können nur von diesem Keyboard empfangen werden. Beachten Sie, daß die in diesem Abschnitt durch ein Sternchen bezeichnete Meldungen die Gesamtfunktionen dieses Keyboards beeinflussen. Meldungen ohne Sternchen gelten nur für bestimmte MIDI-Kanäle.

CHANNEL PRESSURE
Diese Meldung wird ausgegeben, wenn an den Tasten des Keyboards zusätzlicher Druck angelegt wird, nachdem die Tasten bereits angeschlagen wurden. Bei diesem Keyboard sind CHANNEL PRESSURE und MODULATION identisch; bei Empfang einer dieser beiden Meldung wird ein Vibrato hinzugefügt. Die Vibrato-Funktion wird deaktiviert, sobald CHANNEL PRESSURE oder MODULATION ausgeschaltet werden.

RPN NULL
Diese Meldung initialisiert alle Parameter, die über RPN gesteuert werden.

ACTIVE SENSING*
Diese Meldung überprüft die MIDI-Kabel auf eventuelle Unterbrechungen. Die Meldung wird in regelmäßigen Abständen übermittelt, wenn vom Ausgabegerät keine anderen Meldung gesendet werden. Sollte innerhalb von 420 ms nach dem Empfang dieser Meldung keine andere Übermittlung erfolgen, wird von diesem Keyboard die gesamte Tonausgabe abgebrochen.

Song-Speicherinhalt und Demo-Musikstücke

- Die Wiedergabe von im Song-Speicher enthaltenen Spuren kann über Kanäle 11 bis 16 erfolgen.
- Demo-Musikstücke können nicht als MIDI-Daten übermittelt werden.
- Empfangene MIDI-Daten können nicht im Song-Speicher dieses Keyboards registriert werden.

Anschlagstärke

- Wenn die Anschlagdynamik ausgeschaltet wird, während dieses Keyboard als Sendeeinheit verwendet wird, werden die Daten ohne die Keyboard-Anschlagdaten gesendet.
- Wenn die Anschlagdynamik ausgeschaltet wird, während dieses Keyboard als Empfangseinheit verwendet wird, werden die Noten unter Verwendung der Keyboard-Anschlagdaten gespielt.

Stereo-Position und Effekt-Tiefe

- Diese Einstellungen werden entsprechend den von einer externen Quelle empfangenen MIDI-Daten vorgenommen.
- Die maximale Einstellung für die Effekt-Tiefe wird fixiert, wenn Effekt 07 (ENHANCER) oder 09 (LOUDNESS) eingeschaltet sind; alle anderen Spezifikationen, die von einer externen Quelle übermittelt werden, sind dann ungültig.

Musikalische Pads

Die den einzelnen Pads zugeordneten Klangfarben und ihre Klangfarbennummern werden als MIDI-Daten gesendet.

MIDI-Anwendungstabelle

Am Ende der Bedienungsanleitung aller MIDI-Geräte, einschließlich dieses Keybords, ist eine MIDI-Anwendungstabelle vorhanden. Diese Anwendungstabelle enthält alle wissenswerten Einzelheiten über die Datenverarbeitung eines MIDI-Geräts.

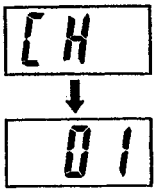
■ Funktionen der MIDI-Kanäle

Spezifizieren des Grundkanals

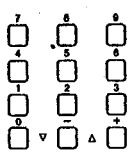
Im nachfolgenden Abschnitt wird erläutert, wie der zur Übermittlung der Keyboard-, Tonhöhenverschiebungsrad-, Modulationsumschalt-Daten usw. verwendete MIDI-Kanal bestimmt wird.

1. Drücken Sie die MIDI-Taste einmal.

- Nun erscheint die CH-Anzeige zusammen mit der gegenwärtigen Grundkanal-Nummer am Display.



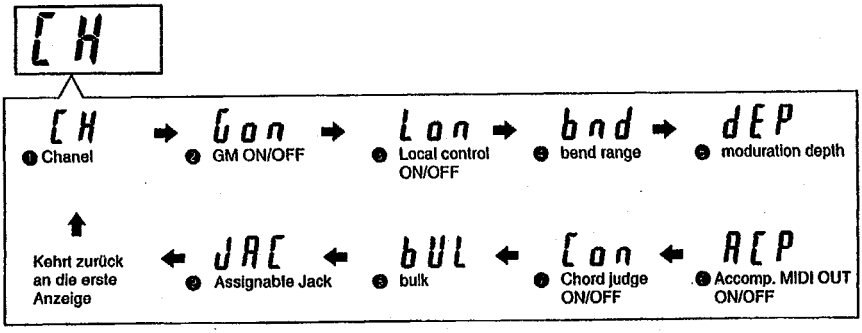
2. Verwenden Sie das Zehnertastenfeld zum Verändern der Kanalnummer.



- Hierbei können Sie die Ziffer eingeben, oder die [+]- bzw. [–]-Taste zum Erhöhen oder Reduzieren der angezeigten Ziffer verwenden.
- Vergewissern Sie sich, daß stets zwei Ziffern eingegeben werden. Zum Bestimmen von Kanal 2 ist daher "02" einzugeben.

Hinweise

- Bei jedem Drücken der MIDI-Taste ändern sich die angezeigten Parameter wie nachstehend angegeben. Wenn Sie über das CH-Display hinausgehen sollten, drücken Sie MIDI weiterhin, bis die gewünschte Anzeige wieder erscheint.



- Das Display kehrt automatisch zur Klangfarben-Nummer zurück, wenn nach dem Drücken der MIDI-Taste kein anderer Bedienungsschritt ausgeführt wird.

- **Zuordnung von MIDI-Kanälen für andere Sendedaten**

MIDI-Kanal	1	2	3	4	5	6	7	8
Anwendung	Echtzeit-Wiedergabe				Pads	Automatik-Begleitung		
Normal	Spielen des Keyboards				Pad	Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Überlagerung	Grundklangfarbe	Überlagerte Klangfarbe			Pad	Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Auftrennung	Hohes Ende		Tiefes Ende		Pad	Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Überlagerung + Auftrennung	Grundklangfarbe des hohen Endes	Überlagerungsklangfarbe des hohen Endes	Grundklangfarbe des tiefen Endes	Überlagerungsklangfarbe des tiefen Endes	Pad	Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3

└ Der vorhergehende Einstellvorgang für den Grundkanal kann verwendet werden, um diese Daten über einen anderen Kanal zu senden.

MIDI-Kanal	9	10	11	12	13	14	15	16
Anwendung	Automatik-Begleitung		Song-Speicher-Wiedergabe					
Normal	Baß	Rhythmus	Spur 1	Spur 2	Spur 3	Spur 4	Spur 5	Spur 6
Überlagerung	Baß	Rhythmus	Spur 1	Spur 2	Spur 3	Spur 4	Spur 5	Spur 6
Auftrennung	Baß	Rhythmus	Spur 1	Spur 2	Spur 3	Spur 4	Spur 5	Spur 6
Überlagerung + Auftrennung	Baß	Rhythmus	Spur 1	Spur 2	Spur 3	Spur4	Spur 5	Spur 6

Wichtig!

- Durch Zuordnung des gleichen Kanals für das Senden der Keyboard-Notendaten und einiger anderer Daten, werden beide Arten von Daten gleichzeitig über den Kanal gesandt.

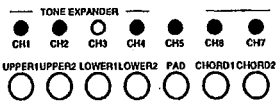
Beispiel:
Durch Zuordnung der Keyboard-Notendaten zu Kanal 10 und darauffolgende Wiedergabe mit der Begleitungsautomatik, werden die Keyboard-Ein/Aus-Daten und die Rhythmusteil-Ein/Aus-Daten über den Kanal 10 gesandt. Unter den General MIDI Spezifikationen ist der Kanal 10 als Kanal nur für Perkussionklänge definiert, so daß durch das Senden dieser Daten im unveränderten Zustand an eine General MIDI-Klangquelle, die Perkussionklänge nicht gespielt werden. Anstelle dieser Klänge wird ein Rhythmus-Wiederholungsmuster hinzugefügt und die Perkussionklänge werden gespielt, wenn die Tasten des Keyboards gedrückt werden.

Ein- und Ausschalten eines spezifischen MIDI-Kanals

Wenn dieses Keyboard zur Wiedergabe von Daten eines angeschlossenen Sequenzers oder Computers verwendet wird, können spezifische MIDI-Kanäle ausgeschaltet werden. Diese praktische Funktion läßt sich einsetzen, wenn Sie zum Beispiel den Melodieteil der Daten ausschalten und die Melodie selbst am Keyboard spielen möchten.

Ein- und Ausschalten eines MIDI-Kanals

1. Drücken Sie die Kanal (CH)-Taste, die dem ein- bzw. auszuschaltenden Kanal entspricht.
   - Beispiel: Ausschalten von Kanal 3
   - Die Anzeige der Taste erlischt nun; dies bedeutet, daß dieser Kanal ausgeschaltet (stummgeschaltet) ist.



2. Wiederholen Sie Schritt 1, wenn Sie weitere Kanäle ausschalten möchten.

3. Um einen Kanal wieder einzuschalten, drücken Sie die Kanal (CH)-Taste noch einmal.
   - Die Anzeige der Taste leuchtet nun auf; dies bedeutet, daß dieser Kanal eingeschaltet (aktiviert) ist.

Hinweise

- Wenn Kanal 1 ausgeschaltet ist, wird vom Keyboard kein Ton abgegeben, selbst wenn Local Control eingeschaltet ist.
- Die vorgenommenen Ein-/Aus-Einstellungen bleiben wirksam, solange die Stromversorgung dieses Keybords über Batterien oder den Wechselstromadapter bestehen bleibt, selbst wenn der Hauptschalter ausgeschaltet wird.

MIDI-Monitor

Wenn ein externes MIDI-Gerät angeschlossen ist, leuchtet bei einer Übermittlung von MIDI-Daten an dieses Keyboard die Anzeige des entsprechenden Kanals auf. Die Anzeige leuchtet nicht auf, wenn keine Daten empfangen werden. Dies ermöglicht eine problemlose Überprüfung, ob MIDI-Daten vom Sequenzer übermittelt werden, da in diesem Falle die Anzeigen blinken.

- Beachten Sie, daß die Kanalanzeigen aufleuchten bzw. blinken, wenn durch interne Daten dieses Keyboard eine Klangerzeugung (Keyboard, Pad, Begleitung, Demo-Musikstück, Song) aktiviert wird.

■ Verändern der MIDI-Einstellungen

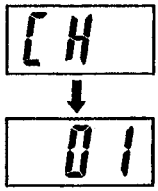
Wahl der Parameter

Dieses Keyboard erlaubt eine individuelle Steuerung der Lautstärke und Schwenk-Parameter für jeden MIDI-Kanal. Die zur Eingabe dieser Parameter erforderlichen Schritte hängen davon ab, ob dieses Keyboard MIDI-Daten mit einem angeschlossenen Gerät austauscht oder nicht.

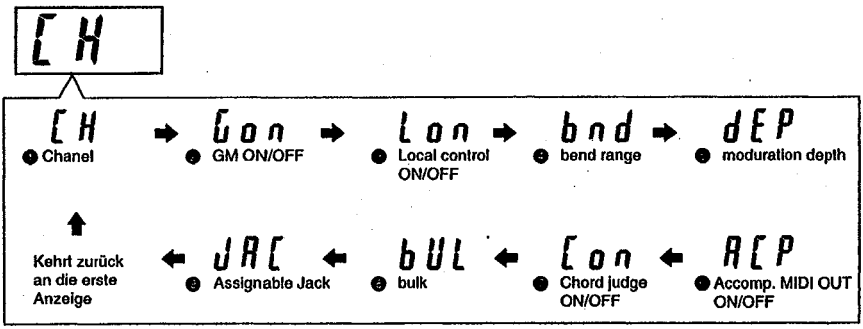
Wahl von Systemsteuerungs-Parameter unter Verwendung der MIDI-Taste

1. Drücken Sie die MIDI-Taste.

- Nun erscheint die CH-Anzeige zusammen mit der gegenwärtigen Grundkanal-Nummer am Display.



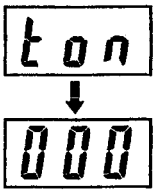
2. Verwenden Sie die MIDI-Taste zur Wahl des zu verändernden Parameters.
   - Bei jedem Drücken der MIDI-Taste ändern sich die angezeigten Parameter wie nachstehend gezeigt.



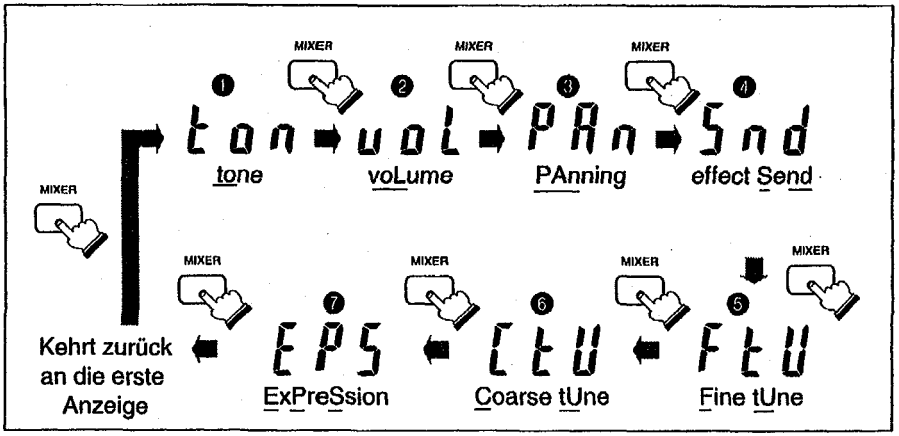
Wahl von Klangfarben-Parametern unter Verwendung der MIXER-Taste

1. Drücken Sie die MIXER-Taste.

- Nun erscheint die gegenwärtige Klangfarben-Nummer am Display.



2. Verwenden Sie die MIXER-Taste zur Wahl des zu verändernden Parameters.
   - Bei jedem Drücken der MIXER-Taste ändern sich die angezeigten Parameter wie nachstehend gezeigt.



Hinweise

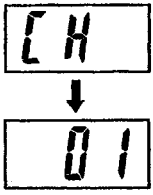
- Nachdem der Parameter wie oben beschrieben gewählt wurde, hängt die anzuwendende Methode zur Änderung dieses Werts vom Parameter ab. Zum Ändern der einzelnen Parameter beziehen Sie sich bitte auf den nachfolgenden Abschnitt.
- Das Display ändert auf die Anzeige vor dem Drücken der MIXER-Taste, wenn Sie keine Operation für etwa fünf Sekunden nach der Wahl eines Parameters ausführen.

Ändern eines Parameters für ein angeschlossenes Gerät (Senden)

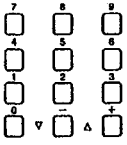
1. Grundkanal

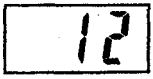
1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Meldung [CH] am Display erscheint.

   - Kurz darauf wird die [CH]-Anzeige abwechselnd mit der gegenwärtig gewählten Grundkanalnummer angezeigt.



2. Verwenden Sie das Zehnertastenfeld zur Veränderung der Kanalnummer.





2. General MIDI ein/aus

Die Mixerfunktions-Einstellungen ändern im Bereich von Kanal 1 bis Kanal 16. Wie auf Seiten 36, 41, 47 und 62 erläutert ist, ist dies darauf zurückzuführen, daß die MIDI-Kanäle 1 bis 16 gemeinsam für die Überlagerungs/Auftrennungs-, automatische Begleitungsteile- und Mixer-Einstellungen verwendet werden.

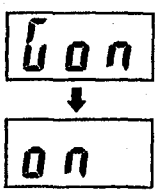
General MIDI ein: Anfängliche Werte gemäß General MIDI-Spezifikationen: Klnagfarbennummer=000 (ausgenommen für Kanal 10); Lautstärke=100

General MIDI aus:

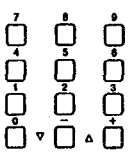
- Die Kanäle 2, 3 und 4 werden für Überlagerung und Auftrennung initialisiert.
- Die Klangfarben- und Schwenk-Einstellungen der Kanäle 6, 7, 8, 9 und 10 stimmen mit den zu diesem Zeitpunkt gewählten Rhythmusnummern überein.

1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [Gon] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [Gon]-Anzeige abwechselnd mit dem gegenwärtig eingestellten Ein-/Aus-Status von General MIDI angezeigt.



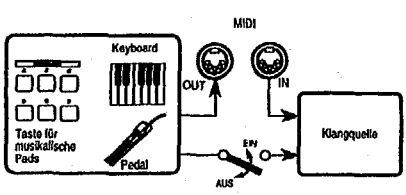
2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um General MIDI ein- bzw. auszuschalten.



OFF .... Oktaveinstellungen dieses Keyboards
Gon..... General MIDI-Oktaveinstellungen

3. Ein-/Aus-Status von Local Control

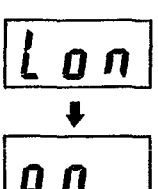
Durch das Ausschalten von Local Control werden die Daten für Keyboard, Pedal und die Pad-Funktionen über MIDI OUT ausgegeben, ohne zur Klangquelle dieses Keyboards übermittelt zu werden. Dies bedeutet, daß von diesem Keyboard kein Ton erzeugt wird.



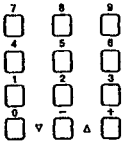
LOCAL CONTROL

1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [Lon] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [Lon]-Anzeige abwechselnd mit dem gegenwärtig eingestellten Ein-/Aus-Status von Local Control angezeigt.



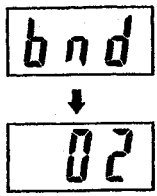
2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um Local Control ein- bzw. auszuschalten.



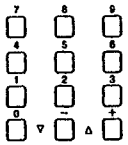
4. Verschiebungsbereich
Diese Einstellung bestimmt, wie stark sich die Tonhöhe einer Note beim Drehen des Tonhöhenverschiebungsrads verändert.

1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [bnd] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [bnd]-Anzeige abwechselnd mit dem gegenwärtig eingestellten Tonhöhenverschiebungs-Bereich angezeigt.



2. Verwenden Sie das Zehnertastenfeld zur Veränderung der Einstellung.

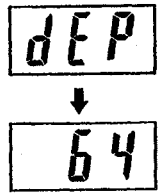


- Geben Sie einen zweistelligen Wert innerhalb des Bereichs von 00 (keine Tonhöhenverschiebung) bis 12 (±12 Halbtöne) ein.

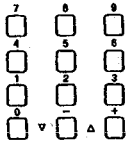
5. Modulationstiefe
Diese Einstellung bestimmt die Tiefe des Vibratos.

1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [dEP] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [dEP]-Anzeige abwechselnd mit der gegenwärtig eingestellten Modulationstiefe angezeigt.



2. Verwenden Sie das Zehnertastenfeld zur Veränderung der Einstellung.

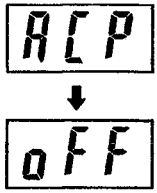


- Geben Sie einen dreistelligen Wert innerhalb des Bereichs von 001 bis 127 ein.

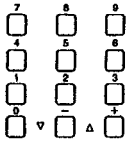
6. Ein-/Aus-Status der Begleitungsdaten-Ausgabe
Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden die Begleitmusterdaten dieses Keyboards über MIDI OUT ausgegeben.

1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [ACP] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [ACP]-Anzeige abwechselnd mit dem gegenwärtig eingestellten Ein-/Aus-Status der Begleitmusterdaten angezeigt.



2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um die Begleitmusterdaten-Ausgabe ein- bzw. auszuschalten.

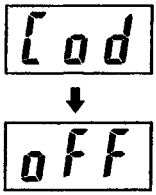


ON .....Daten werden gesendet
OFF ....Daten werden nicht gesendet

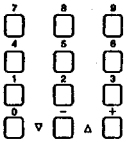
7. Ein-/Aus-Status der Akkord-Überprüfung
Diese Einstellung bestimmt, ob dieses Keyboard den Akkord in den über die MIDI IN Buchse empfangenen Grundkalandaten feststellen soll oder nicht.

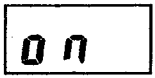
1. Drücken Sie die MIDI-Taste, bis die Anzeige [Cod] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [Cod]-Anzeige abwechselnd mit dem gegenwärtig eingestellten Ein-/Aus-Status der Akkord-Überprüfung angezeigt.



2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um die Akkord-Überprüfungsfunktion ein- bzw. auszuschalten.





- **Akkord-Kontrolle aus (OFF)**
Wenn Daten über die Kanäle 1 bis 16 empfangen werden, wird jeder Kanal in Abhängigkeit von den empfangenen Daten wiedergegeben.

- **Akkord-Kontrolle ein (ON)**
Grundkanaldaten
- In dem CASIO CHORD/FINGERED-Modus wird der Empfang der Daten E1 bis F3 in Abhängigkeit von der CASIO CHORD/FINGERED-Beurteilungsmethode beurteilt.
- In dem FULL RANGE CHORD-Modus wird der Empfang der Daten E1 bis G9 in Abhängigkeit von der FULL RANGE CHORD-Beurteilungsmethode beurteilt.

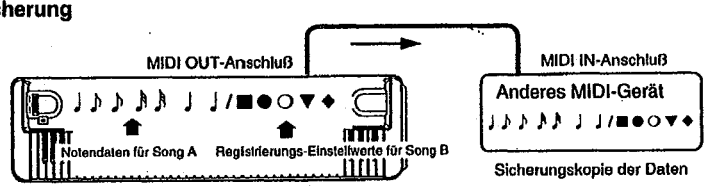
Nicht-Grundkanaldaten
Wenn Nicht-Grundkanal-Wiedergabedaten gesendet werden, wird jeder Kanal in Abhängigkeit von den empfangenen Daten wiedergegeben.

8. Gesamt-Austausch von internen Daten
In diesem keyboard sind mehrere verschiedene Arten von internen Daten gespeichert, zum Beispiel der Inhalt des Song- und des Registrierungs-Speichers. Diese Daten können als MIDI-Exklusivdaten übermittelt werden, die als hersteller- oder keyboardspezifische Daten gelten.
Der interne Speicherinhalt wird stets als Gesamt-Datenblock übermittelt, d.h. Sie können nicht angeben, welche Datenpositionen Sie übermitteln möchten. Nachfolgend ist die komplette Liste aller internen Daten aufgeführt, die im Gesamt-Austauschverfahren gesendet werden.

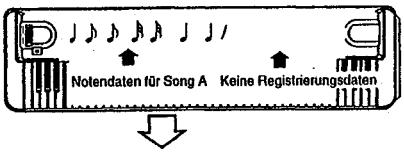
- Klangfarben, Rhythmus, magische Presets und die Pad-Nummern
- Ein-/Aus-Status für Überlagerung und Auftrennung
- Einstellungen des Klangfarben-Expanders
- Effekt-Arten
- Anschlagstärken-Einstellung
- Einstellung der MODE-Taste
- Inhalt des Registrierungs-Speichers
- Inhalt des Song-Speichers
- Rhythmusnummern, die den vier Automatik-Begleitungstasten (INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN, SYNCHRO/ENDING) zugeordnet wurden.
- Einstellungen des Spur-Mixers
- Einstellungen für die zuordnungsbare Buchse, das Tempo und die Begleitungslautstärke
- MIDI-Übermittlungskanal für die Keyboard-Wiedergabe
- Ein-/Aus-Status für General MIDI
- Tonhöhenverschiebungs-Bereich
- Klangfarben des MIDI-Kanals
- Ein-/Aus-Status für die Automatik-Begleitmuster

Diese Daten können von diesem Keyboard zu einem externen MIDI-Gerät (Sequenzer, Datenspeicher, Personal-Computer) zum Zwecke einer Langzeitspeicherung übermittelt werden. Die Daten lassen sich dann bei Bedarf jederzeit in dieses Keyboard zurückladen, um eine gewünschte Einstellung vorzunehmen.

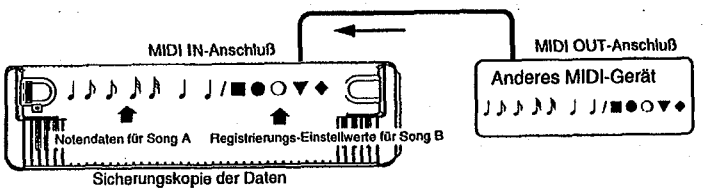
Datensicherung



Bevor die Daten geladen werden



Nachdem die Daten geladen wurden

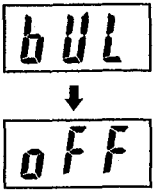


Gesamt-Übermittlung von internen Daten

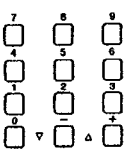
1. Stellen Sie das andere MIDI-Gerät auf Datenempfang ein.
   - Für weitere Einzelheiten in bezug auf die Einstellung zum Datenempfang beziehen Sie sich bitte auf die Anleitung, die beim verwendeten MIDI-Gerät mitgeliefert wurde.

2. Drücken Sie an diesem Keyboard die MIDI-Taste, bis die Anzeige [bUL] am Display erscheint.

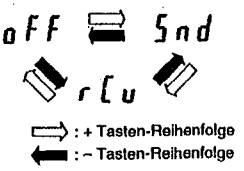
   - Kurz darauf wird die [bUL]-Anzeige abwechselnd mit der gegenwärtigen Einstellung für die Gesamt-Datenübermittlung angezeigt.



3. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um [Snd] anzuzeigen.



Snd ...Senden
rCu ...Empfangen
oFF ...Gesamt-Datenaustausch ausgeschaltet



4. Drücken Sie die MIDI-Taste, um die Gesamt-Datenübermittlung zu beginnen.

   - Nachdem die Gesamt-Datenübermittlung abgeschlossen ist, kehrt das Display automatisch auf den Status vor dem Drücken der MIDI-Taste zurück.

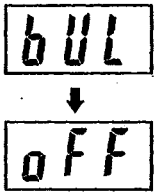
Gesamt-Datenempfang von internen Daten

Wichtiger Hinweis!

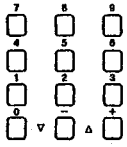
- Beachten Sie unbedingt, daß beim Gesamt-Datenempfang alle im Speicher dieses Keyboards enthaltenen Daten gelöscht und durch die empfangenen Daten ersetzt werden. Wenn während der Datenübertragung eine Störung auftreten sollte, werden die gegenwärtigen Einstellwerte gelöscht, und dieses Keyboard wird auf die Anfangswerte zurückgestellt.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie die gegenwärtig im Speicher dieses Keyboards enthaltenen Daten nicht mehr benötigen; andernfalls müssen die jetzigen Einstellwerte auf einem externen MIDI-Gerät gesichert werden, bevor dieser Vorgang durchgeführt wird.

1. Drücken Sie an diesem Keyboard die MIDI-Taste, bis die Anzeige [bUL] am Display erscheint.

- Kurz darauf wird die [bUL]-Anzeige abwechselnd mit der gegenwärtigen Einstellung für die Gesamt-Datenübermittlung angezeigt.



2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um [rCu] anzuzeigen.



Snd ...Senden
rCu ...Empfangen
oFF ...Gesamt-Datenaustausch ausgeschaltet

3. Drücken Sie die MIDI-Taste, um den Gesamt-Datenempfang zu beginnen.

4. Beginnen Sie mit der Gesamt-Datenübermittlung am anderen MIDI-Gerät.
   - Für weitere Einzelheiten in bezug auf die Einstellung zur Datenübermittlung beziehen Sie sich bitte auf die Anleitung, die beim verwendeten MIDI-Gerät mitgeliefert wurde.
   - Nachdem der Gesamt-Datenempfang abgeschlossen ist, kehrt das Display dieses Keyboards automatisch auf den Status vor dem Drücken der MIDI-Taste zurück.

Hinweise

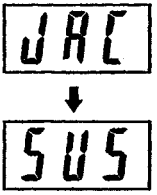
- Sowohl beim Sende- als auch beim Empfangsvorgang kehrt das Display dieses Keyboards automatisch zur Klangfarbenummer zurück, wenn etwa fünf Sekunden lang während der beschriebenen Vorgänge kein anderer Bedienungsschritt ausgeführt wird.

9. ZUORDNUNGSBARE BUCHSE

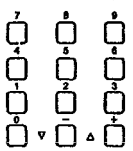
Mit den nachfolgenden Anweisungen kann der zuordnungsbaren Buchse, die sich an der Rückseite dieses Keyboards befindet, eine Funktion zugeordnet werden.

1. Drücken Sie an diesem Keyboard die MIDI-Taste, bis die Anzeige [JAC] am Display erscheint.

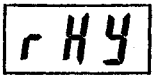
- Kurz darauf wird die [JAC]-Anzeige abwechselnd mit der gegenwärtigen Einstellung für die zuordnungsbare Buchse angezeigt.



2. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten des Zehnertastenfelds, um die Anzeige für die gewünschte Funktion aufzurufen.



SUS ....Tonhaltepedal
SoS.....Sostenuto-Pedal
SFt.....Soft-Pedal
rHy .....START/STOP-Taste



Für weitere Einzelheiten in bezug auf die zuordnungsbare Buchse beziehen Sie sich bitte auf Seite 54.

MIDI-Kanal-Parameter-Einstellung

Sie können die MIXER-Funktion verwenden, um Klangfarbe, Lautstärke, Schwenk, Effekttiefe, Stimmung und Ausdruck jedes Kanals einzustellen. Um diese Einstellungen auszuführen, die gleichen Vorgänge wie für den MIXER (Klangfarben-Expander) auf Seite 41 und den MIXER (Begleitungs-Mixer) auf Seite 36 verwenden.

1. Klangfarbe (TONE)
Dieser Parameter stellt eine Klangfarbe für jeden MIDI-Kanal ein.

Hinweis
- Dieses Keyboard gestattet die Einstellung eines Wertes von 0 bis 7 für Kanal 10, die der General MIDI Spezifikation des Kanals 10 als Kanal nur für Perkussionklänge entspricht. Achten Sie jedoch darauf, daß dieses Keyboard auch andere Werte als 0 bis 7 über den Kanal 10 empfangen kann. Die empfangenen Werte werden umgewandelt, wie es in der folgenden Tabelle dargestellt ist.

Umwandlung der Empfangsdaten für Kanal 10

Empfangene Klangfarbennummer	Trommelsatz	Trommelsatzname
000. 008~015	dr.0	dr.0 : STANDARD SET
001, 016~026	dr.1	dr.1 : ROOM SET
002,024	dr.2	dr.2 : GATE SET
003, 025~031	dr.3	dr.3 : ELECTRONIC SET
004, 032~039	dr.4	dr.4 : SYNTH SET
005, 040~047	dr.5	dr.5 : BRUSH SET
006, 048~055	dr.6	dr.6 : STANDARD SET 2
007, 056~127	dr.7	dr.7 : VOICE SET

Sie können nur die mit 0 bis 7 numerierten acht Trommelsätze verwenden, die für die Wiedergabe der Demo-Musikstücke und der Rhythmusmuster in dieses Keyboard eingebaut sind. Nummer 4 ist ein Rhythmusmaschinensatz.

2. Lautstärke (VOLUME)
Dieser Parameter stellt die Lautstärke jedes MIDI-Kanals ein.

3. Schwenk (PAN)
Dieser Parameter stellt den Schwenk (linke/rechte Stereo-Position während der Wiedergabe) jedes MIDI-Kanals ein.

4. Effekt senden (EFFECT SEND)
Dieser Parameter stellt die Tiefe des Effekts (REVERB, CHORUS usw.) jedes MIDI-Kanals ein.

Hinweis
- Die optimale Effekttiefeneinstellung hängt von dem Typ des verwendeten Effekts ab. Versuchen Sie eine Anzahl unterschiedlicher Einstellungen unter Verwendung verschiedener Effekte, um eine Idee darüber zu erhalten, wie die Einstellungen die Effekte beeinflußen.

5. Feinabstimmung (FINE TUNE)
Dieser Parameter stellt die Feinabstimmung (Verstimmung) jedes MIDI-Kanals ein. Normalerweise wird zuerst die Grobabstimmung (COARSE TUNE) durchgeführt und danach mit der Feinabstimmung (FINE TUNE) verfeinert.

Hinweise
- Wenn Sie die gleiche Klangfarbe für zwei verschiedene Kanäle verwenden, wird der Klangfarbe mehr Tiefe verliehen, wenn Sie einen dieser Kanäle etwas verstimmen. Das tatsächlich erhaltene Ergebnis hängt von den verwendeten Klangfarben ab, so daß Sie mehrere Einstellungen versuchen sollten, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten.
- Wird die TRANSPOSE/TUNE-Taste für die Änderung der Stimmung verwendet, dann werden dadurch die mit diesem Parameter ausgeführten Einstellungen ersetzt.

6. Grobabstimmung (COARSE TUNE)
Dieser Parameter stimmt jeden MIDI-Kanal.

7. Ausdruck (EXPRESSION)
Dieser Parameter stellt den Ausdruck jedes MIDI-Kanals ein.

Hinweis
- VOLUME und EXPRESSION sind grundlegend die gleichen Einstellungen. Normalerweise wird VOLUME für die Einstellung der Gesamtlautstärke aller Kanäle und EXPRESSION für die Änderung der Intonation innerhalb eines Songs verwendet.

MIDI-Kanal-Zuordnungen während des Datenempfangs

MIDI-Kanal	1	2	3	4	5	6	7	8
Anwendung						Automatik-Begleitung		
Normal						Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Überlagert	Grund-klangfarbe	Überlagerte Klangfarbe				Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Aufgetrennt	Hohes Ende		Tiefes Ende			Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
Überlagert + aufgetrennt	Grundklangfarbe des hohen Endes	Überlagerte Klangfarbe des hohen Endes	Grundklangfarbe des tiefen Endes	Überlagerte Klangfarbe des tiefen Endes		Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3

MIDI-Kanal	1	2	3	4	5	6	7	8
Anwendung	Automatik-Begleitung							
Normal	Baß	Rhythmus						
Überlagert	Baß	Rhythmus						
Aufgetrennt	Baß	Rhythmus						
Überlagert + aufgetrennt	Baß	Rhythmus						

Hinweis
- Die MIDI-Kanäle 1 bis 3 werden zusammen mit magischen Presets verwendet.

Teil 7 Technische Referenz

Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe
Kein Sound, wenn die Keyboard-Tasten gedrückt werden.	1. Problem mit der Stromversorgung	1. Darauf achten, daß das Netzgerät angeschlossen ist oder die Batterien nicht entladen und richtig eingesetzt sind (so daß die + und - Enden in die richtigen Richtungen weisen).
	2. VOLUME ist auf MIN gestellt.	2. Den VOLUME-Gleitbahnregler gegen MAX schieben.
	3. Kopfhörer sind angeschlossen.	3. Die Kopfhörer von dem Keyboard abtrennen.
	4. Es wird das Spielen von Noten auf dem Begleitungs-Keyboard versucht, während die Kontrollampe für den CASIO CHORD- oder FINGERED-Modus leuchtet.	4. Die MODE-Taste verwenden, um die Modus-Kontrollampen auszuschalten.
	5. Ein Trommel-Satz(dr.0 bis dr.7) ist gewählt.	5. Jede dieser Einstellungen setzt die 16 ganz links liegenden und die sieben ganz rechts liegenden Tasten des Keyboards außer Betrieb.
	6. Der LOCAL CONTROL-Parameter ist ausgeschaltet.	6. Den LOCAL CONTROL-Parameter einschalten.
	7. Mixer-Kanal 1 ist ausgeschaltet.	7. Taste drücken, so daß die Kontrollampe leuchtet.
	8. Die Lautstärke von Mixer-Kanal 1 ist auf 000 eingestellt.	8. Die Lautstärke von Kanal 1 erhöhen.
Kein Rhythmus ertönt.	1. Die Begleitungslautstärke ist auf 000 eingestellt.	1. Die ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Begleitungslautstärke einzustellen.
	2. Der Rhythmusteil ist ausgeschaltet.	2. Den Rhythmusteil einschalten.
	3. Die Begleitungs-Mixer-Rhythmuslautstärke ist auf 0 eingestellt.	3. Die Rhythmuslautstärke einstellen.
Die Begleitungsautomatik ertönt nicht.	1. Die Begleitungslautstärke ist auf 000 eingestellt.	1. Die ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Begleitungslautstärke einzustellen.
	2. Der Begleitungsteil ist ausgeschaltet.	2. Den Teil einschalten.
	3. Die Begleitungs-Mixer-Lautstärke für den Teil ist auf 0 eingestellt.	3. Die Lautstärke des Teils einstellen.
• Überlagerungs- und Auftrennungs-Kontrollampen leuchten. • Kein Pad-Sound wird ausgegeben.	1. Mixer-Tasten CH1 bis CH4 sind ausgeschaltet (Kontrollampen leuchten nicht).	1. Die mixer-Tasten CH1 bis CH4 drücken, so daß ihre Kontrollampen leuchten.
	2. Lautstärke ist auf "000" eingestellt.	2. Mixer verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb ① POWER-Kontrollampe blaß ② Niedrige Lautstärke ③ Klangverzerrung ④ Unterbrechung des Sounds bei hoher Lautstärke ⑤ Plötzlicher Stromausfall bei hoher Lautstärke ⑥ Gelegentliche Klangausgabe, wenn die Keyboard-Tasten nicht gedrückt werden ⑦ Ausgegebene Klangfarbe unterschiedlich von der gewählten Klangfarbe ⑧ Abnormaler Sound während Rhythmus- oder Demo-Musikstück-Wiedergabe	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern.
Rhythmus, Begleitungsautomatik oder Baßklangfarben (032 bis 039) verzerrt	Lautstärke zu hoch eingestellt und Effekt E-9 (LOUDNESS) wird verwendet.	• Lautstärke niedriger einstellen. • Effekt ändern.
Überlagerung oder Auftrennung funktioniert nicht	Mixer (Klangfarben-Expander) ist ausgeschaltet.	Die entsprechende Mixer-Kanaltaste drücken, so daß die Kontrollampe leuchtet.
Kein musikalischer Pad-Sound	Lautstärke des Mixer-Kanals 5 auf 000 eingestellt.	Lautstärke des Kanals 5 erhöhen.

Technische Daten

Modell:	CASIO WK-1500
Keyboard:	76 Tasten der Normalgröße, 6-1/4 Oktaven, mit Anschlagdynamik (drei Empfindlichkeitspegel und OFF-Einstellung)
Polyphonie:	maximal 32notig
Digital-Effekte:	10 REVERB 1, REVERB 2, REVERB 3, CHORUS, TREMOLO, PHASE SHIFTER, ORGAN SPEAKER, ENHANCER, FLANGER, LOUDNESS
Pads:	180 (sechs Pads x 30 Sätze) Phrasen (22 Sätze), Trommeln/Perkussion (8 Sätze) Akkorde angepaßt an Melodien-Klangfarbe
Demo-Musikstücke:	3, sequentielle wiederholte Wiedergabe
Begleitungsautomatik	
Rhythmusmuster:	100
Tempo:	Einstellbar (216 Ebenen, ♩= 40 bis 225)
Akkorde:	3 Typen (CASIO Akkorde, gegriffene Akkorde, Vollbereichs-Akkorde)
Pads:	Rhythmus, Baß, Akkord 1, Akkord 2, Akkord 3 (einstellbar ein/aus, Klangfarbe, Lautstärke, Schwenk, Effekt senden, Feinabstimmung, Grobabstimmung, Ausdruckseinstellungen)
Magische Presets:	50 Typen (BREAK BEAT, MELODYCOMP, SHADOW DRUM, FREE SESSION)
Registrationsspeicher:	10 Klangfarbenänderungen, Tempoeinstellung, Begleitungsautomatik-Lautstärkeeinstellung, Modus, Überlagerung ein/aus, Mixer-Einstellungen, Effekt-Typ, Auftrennung ein/aus, Rhythmus-Typ, Begleitungsautomatik-Rhythmuszuordnung, Pad-Typ, Akkordgreifmethode, Anschlagdynamikeinstellung, MIDI-Einstellungen (einschließlich zuordnungsbarer Buchseneinstellungen), Magischer Preset-Typ
Mixer	
Anzahl der Kanäle:	16
Parameter:	TONE, VOLUME, PAN, EFFECT SEND, FINE TUNE, COARSE TUNE, EXPRESSION, MUTE
MIDI-Monitor	16 LED Monitor
Song-Speicher	
Anzahl der Songs:	2
Spuren:	6 (einzeln einstellbar für ein/aus, Klangfarbe, Lautstärke, Schwenk, Effekt senden, Feinabstimmung, Grobabstimmung, Ausdruck)
Typ:	Echtzeit
Kapazität:	Etwa 5.200 Noten
Andere Funktionen	
Transponierung:	25 Ebenen (1 Oktave unteres C bis 1 Oktave oberes C)
Stimmung:	Einstellbar A4 = 440 Hz ±50 Cent
Tonhöhenbeugung:	Einstellbereich ±12 Halbtöne
Klangfarben-Expander:	Einzeln einstellbar für Lautstärke, Stimmung, Schwenk, Effekt senden für jede Überlagerungs- und Auftrennungs-Klangfarbe
MIDI:	16-Klangfarben Multi-Klangfarben-Empfang (General MIDI Ebene 1)
Lautsprecher:	12 cm Durchmesser x 2 (Ausgang: 5 W + 5 W)
Eingangs/Ausgangsbuchsen	
Stromversorgung:	12 V Gleichstrom
Kopfhörer:	Standard-Stereo-Buchse
Ausgangsbuchsen:	Ausgangsimpedanz: 100 Ohm Ausgangsspannung 2,5 V (effekt.) max.
Zuordnungsbare Buchse:	Standard-Buchse (Sustain, Sostenuto, Weich, Rhythmus, Start/Stopp)

MIDI-Anschlüsse:	IN, OUT
Stromversorgung:	2-Weg
Batterien:	Sechs Monozellen
Batterielebensdauer:	Etwa drei Stunden mit R20P (SUM-1) Mangan-Batterien; 6 Stunden mit LR20 (AM1) Alkali-Batterien
Netzgerät:	AD-12
Abschaltautomatik:	Etwa sechs Minuten nach der letzten Tastenbetätigung bei Batteriebetrieb (*arbeitet nicht, wenn Netzgerät angeschlossen ist*)
Leistungsaufnahme:	12V ⎓ 18 W
Abmessungen:	116.1 x 30.2 x 11.0 cm
Gewicht:	6,8 kg (Ohne Batterien)

• Änderungen des Designs und der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.

Teil 8 Anhang

■ Melodycomp-Akkord-Tabelle

Nr.	Akkord-Tabelle								
18	CM7	Dm7	CM7	G7sus4	FM7	Em7	Dm7	F / G	
19	CM7	Am7	Dm	G7sus4	CM7	Am7	Dm9	G7sus4	
20	Dm	Am/C	B♭M7	Gm7	Dm	Am/C	B♭M7	Gm7	Am7
21	F	C	Dm	A	F	C	Dm	A	D
22	Am	G/A	CM7	FM7	B♭M7	E♭M7	Dsus4	E7	Am
23	Am9	Bm9	GM7	Asus4	A	Am9	D6	B♭M7	A
24	CM7 Am7	FM7 Dm	D/F♯ Gsus4	G CM7	E/G♯	Am	Am/F♯	B	Em7
25	Am	F	Gsus4	Em	F	Dm	Em	Am	

■ Free Session Akkordfolgen-Tabelle: Tonart C

Nr.	Akkord-Tabelle
30 (BLUES 1)	‖C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 |F | 𝄎 |C | 𝄎 |G | F |C | 𝄎 ‖
31 (BLUES 2)	‖C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 |F | 𝄎 |C | 𝄎 |G | G |C | 𝄎 ‖
32 (MAJOR 1)	‖C |Am |Dm |G7 ‖
33 (MAJOR 2)	‖C |A7 |Dm7 |G7 ‖
34 (MAJOR 3)	‖C |Em |F |G7 ‖
35 (MAJOR 4)	‖C |Dm |Em |F ‖
36 (MAJOR 5)	‖C |C7 |F |Fm ‖
37 (MAJOR 6)	‖C |G |Am |Em |F |C |F |G7 ‖
38 (MAJOR 7)	‖C |Am |Dm |G7 |Em |Am |Dm |G7sus4‖
39 (MAJOR 8)	‖C |Dm |G7 |Am |F |C |F |G7 ‖
40 (MINOR 1)	‖Am |F |Dm7 |E7 ‖
41 (MINOR 2)	‖Am |G |F | 𝄎 ‖
42 (MINOR 3)	‖Am |F |G7sus4 |G7 ‖
43 (MINOR 4)	‖Am |E7 |G |Dm |F |C |Dm |E7 ‖
44 (MINOR 5)	‖Am |Am/G|Fm7^{-5}|FM7 Am G D E7 ‖
45 (ADVANCED 1)	‖F |G/F |Em |Am ‖
46 (ADVANCED 2)	‖C |B♭ |F |C ‖
47 (ADVANCED 3)	‖C |E♭ |F | 𝄎 ‖
48 (ADVANCED 4)	‖Dm | 𝄎 |Em | 𝄎 ‖
49 (ADVANCED 5)	‖E | 𝄎 |F | 𝄎 G F E 𝄎 ‖

■ Noten-Tabelle

A	B	C	D
000	32	A	A0 - C8
001	32	A	A0 - C8
002	16	A	A0 - C8
003	16	A	A0 - C8
004	32	A	E1 - G7
005	32	A	E1 - G7
006	32	B	F2 - F6
007	32	B	C2 - C7
008	32	A	C4 - C8
009	32	A	C5 - C8

A	B	C	D
010	16	B	C4 - C6
011	32	B	F3 - F6
012	32	B	C3 - C6
013	32	B	F4 - C7
014	32	B	C4 - F5
015	32	B	C4 - C6
016	16	B	C2 - C7
017	16	B	C2 - C7
018	16	B	C2 - C7
019	16	A	A0 - C8

A	B	C	D
020	32	B	C2 - C7
021	16	B	F3 - F6
022	32	B	C4 - C6
023	16	B	F3 - F6
024	32	B	E2 - C6
025	32	B	E2 - C6
026	32	B	E2 - D6
027	32	B	E2 - D6
028	32	B	E2 - D6
029	32	B	E2 - D6

A	B	C	D
030	32	B	E2 - D6
031	32	B	E2 - D6
032	32	C	E1 - G3
033	32	C	E1 - G3
034	32	C	E1 - G3
035	32	C	E1 - G3
036	32	C	E1 - G3
037	32	C	E1 - G3
038	32	C	E1 - G3
039	32	C	E1 - G3

A	B	C	D
040	32	B	G3 - C7
041	32	B	C3 - C6
042	32	C	C2 - C5
043	32	B	E1 - G3
044	32	B	E1 - C7
045	32	B	E1 - C7
046	32	A	B0 - G7
047	32	B	C2 - A3
048	32	B	E1 - C7
049	32	B	E1 - C7

A	B	C	D
050	32	B	C2 - C7
051	32	B	C2 - C7
052	32	B	C3 - G5
053	16	B	C3 - G5
054	16	B	C3 - C6
055	32	B	C3 - C5
056	32	B	A♯3 - A♯6
057	32	B	A♯1 - D♯5
058	32	B	F1 - G3
059	32	B	A♯3 - A♯5

A	B	C	D
060	16	B	F2 - F5
061	32	B	C2 - C7
062	16	B	C2 - C7
063	16	B	C2 - C7
064	32	B	F♯3 - D♯6
065	32	B	C♯3 - G♯5
066	32	B	F♯2 - D♯5
067	32	B	C♯2 - G♯4
068	32	B	A♯3 - G6
069	32	B	E3 - A5

A	B	C	D
070	32	B	A♯1 - C5
071	32	B	D3 - G6
072	32	A	D5 - C8
073	32	B	C4 - C7
074	32	B	C4 - C7
075	32	B	C4 - C7
076	16	B	C4 - C7
077	32	B	G3 - C6
078	32	B	C4 - C7
079	32	B	C4 - C6

A	B	C	D
080	16	A	A0 - C8
081	16	A	A0 - C8
082	16	B	C2 - C7
083	16	B	C2 - C7
084	16	B	C2 - C7
085	16	B	C2 - C7
086	16	B	C2 - C7
087	16	A	A0 - C8
088	16	B	C2 - C7
089	16	B	C2 - C7

A	B	C	D
090	16	B	C2 - C7
091	16	B	C2 - C7
092	16	B	C2 - C7
093	16	B	C2 - C7
094	16	B	C2 - C7
095	16	B	C2 - C7
096	16	B	C2 - C7
097	16	B	C2 - C7
098	16	B	C2 - C7
099	16	B	C2 - C7

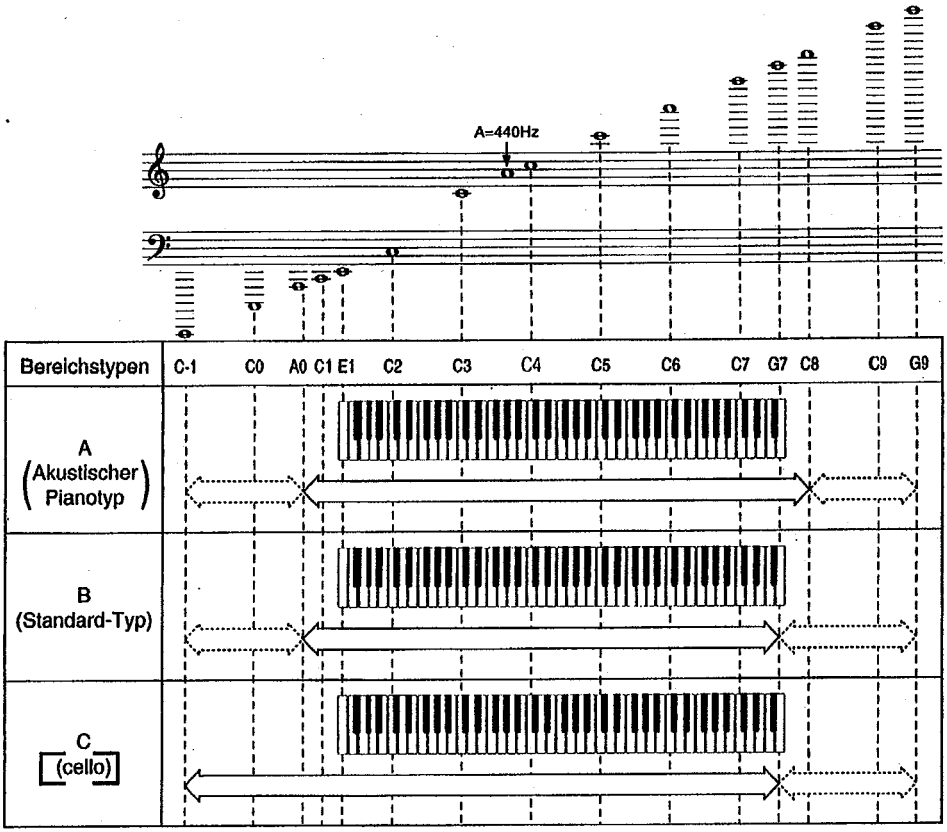
A	B	C	D
100	16	B	C2 - C7
101	16	B	C2 - C7
102	16	B	C2 - C7
103	16	B	C2 - C7
104	32	B	C3 - F5
105	32	B	C3 - C6
106	32	B	D3 - G5
107	32	B	G3 - C6
108	32	B	C3 - G5
109	32	B	C2 - F5

A	B	C	D
110	32	B	G3 - C7
111	32	B	C3 - C5
112	32	B	C5 - C6
113	32	B	C4 - C5
114	16	B	E3 - E5
*115	32	B	C4 - C5
*116	32	B	C4 - C5
*117	32	B	C4 - C5
*118	16	B	C4 - C5
*119	32	B	C4 - C5

A	B	C	D
120	32	B	C4 - C5
121	16	B	C4 - C5
122	16	B	C4 - C5
123	32	B	C4 - C5
124	32	B	C4 - C5
*125	32	B	C4 - C5
*126	16	B	C4 - C5
*127	32	B	C4 - C5

A: Klangfarbennummer
B: Maximale polyphonie
C: Bereichstyp
D: Empfohlener Soundbereich für General MIDI

* Klangfarbe ohne Tonleiter



a .....Bereich während des Keyboard-Spiels

b .....Spielbarer Bereich
(Transponierung. Wenn MIDI-Daten emfangen werden.)

c .....Daten-Empfangsvorganges die gleiche Note in der nächsten Oktave gespielt wird.
(Transponierung. Wenn MIDI-Daten emfangen werden.)

■ Trommel-Sound-Liste (←Zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET an)

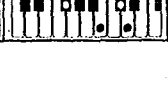
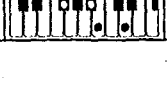
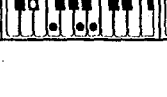
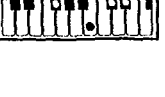
Key / Note Number	STANDARD SET	ROOM SET	GATE SET	ELECTRIC SET
E1 28				
F1 29				
E#1 30				
G1 31				
F#1 32				
A1 33				
G#1 34				
B1 35	Acoustic Bass Drum	←	←	←
C2 36	Bass Drum	←	Gate Kick	←
C#2 37	Side Stick	←	←	←
D2 38	Acoustic Snare 1	←	Gate Snare	Elec Snare
D#2 39	Hand Clap	←	←	←
E2 40	Acoustic Snare 2	←	←	←
F2 41	Low Floor Tom	Room Low Floor Tom	Room Low Floor Tom	Elec Low Floor Tom
F#2 42	Closed Hi-Hat	←	←	←
G2 43	High Floor Tom	Room High Floor Tom	Room High Floor Tom	Elec High Floor Tom
G#2 44	Pedal Hi Hat	←	←	←
A2 45	Low Tom	Room Low Tom	Room Low Tom	Elec Low Tom
A#2 46	Open Hi Hat	←	←	←
B2 47	Low Mid Tom	Room Low Mid Tom	Room Low Mid Tom	Elec Low Mid Tom
C3 48	High Mid Tom	Room High Mid Tom	Room High Mid Tom	Elec High Mid Tom
C#3 49	Crash Cymbal 1	←	←	←
D3 50	High Tom	Room High Tom	Room High Tom	Elec High Tom
D#3 51	Ride Cymbal 1	←	←	←
E3 52	Chinese Cymbal	←	←	←
F3 53	Ride Bell	←	←	←
F#3 54	Tambourine	←	←	←
G3 55	Splash Cymbal	←	←	←
G#3 56	Cowbell	←	←	←
A3 57	Crash Cymbal 2	←	←	←
A#3 58	Vibraslap	←	←	←
B3 59	Ride Cymbal 2	←	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←
C#4 61	Low Bongo	←	←	←
D4 62	Mute High Conga	←	←	←
D#4 63	Open High Conga	←	←	←
E4 64	Low Conga	←	←	←
F4 65	High Timbale	←	←	←
F#4 66	Low Timbale	←	←	←
G4 67	High Agogo	←	←	←
G#4 68	Low Agogo	←	←	←
A4 69	Cabasa	←	←	←
A#4 70	Maracas	←	←	←
B4 71	Short Whistle	←	←	←
C5 72	Long Whistle	←	←	←
C#5 73	Short Guiro	←	←	←
D5 74	Long Guiro	←	←	←
D#5 75	Claves	←	←	←
E5 76	High Wood Block	←	←	←
F5 77				
F#5 78	Low Wood Block	←	←	←
G5 79	Mute Cuica	←	←	←
G#5 80	Open Cuica	←	←	←
A5 81	Mute Triangle	←	←	←
A#5 82	Open Triangle	←	←	←
B5 83	Shaker	←	←	←
C6 84	Suzu	←	←	←
C#6 85	Stick	←	←	←
D6 86	Scratch High	←	←	←
D#6 87	Scratch	←	←	←
E6 88	Scratch Low	←	←	←
F6 89				
F#6 90				
G6 91				
G#6 92				
A6 93				
A#6 94				
B6 95				
C7 96				
C#7 97				
D7 98				
D#7 99				
E7 100				
F7 101				
F#7 102				
G7 103				

Key / Note Number	SYNTH SET	BRUSH SET	STANDARD SET 2	VOICE SET
E1 28				
F1 29				
E#1 30				
G1 31				
F#1 32				
A1 33				
G#1 34				
B1 35	←	←	←	Voice Kick
C2 36	Synth Bass Drum	←	←	Synth Bass Drum
C#2 37	Synth Rim Shot	←	←	Synth Rim Shot
D2 38	Synth Snare	Brush Tap	Acoustic Snare 3	Voice Snare
D#2 39	←	Brush Slap	←	←
E2 40	Synth Clap	Brush Swirl	←	←
F2 41	Synth Low Floor Tom	←	←	Synth Low Floor Tom
F#2 42	Synth Closed Hi Hat 1	←	←	Voice Closed Hi Hat 1
G2 43	Synth High Floor Tom	←	←	Synth High Floor Tom
G#2 44	Synth Closed Hi Hat 2	←	←	Synth Closed Hi Hat 2
A2 45	Synth Low Tom	←	←	Synth Low Tom
A#2 46	Synth Open Hi Hat	←	←	Voice Open Hi Hat
B2 47	Synth Low Mid Tom	←	←	Synth Low Mid Tom
C3 48	Synth High Mid Tom	←	←	Synth High Mid Tom
C#3 49	Synth Cymbal	←	←	Synth Cymbal
D3 50	Synth High Tom	←	←	Synth High Tom
D#3 51	←	←	←	←
E3 52	←	←	←	←
F3 53	←	←	←	←
F#3 54	←	←	←	←
G3 55	←	←	←	←
G#3 56	Synth Cowbell	←	←	Synth Cowbell
A3 57	←	←	←	←
A#3 58	←	←	←	←
B3 59	←	←	←	←
C4 60	←	←	←	←
C#4 61	←	←	←	←
D4 62	Synth Mute High Conga	←	←	Synth Mute High Conga
D#4 63	Synth Open High Conga	←	←	Synth Open High Conga
E4 64	Synth Low Conga	←	←	Synth Low Conga
F4 65	←	←	←	←
F#4 66	←	←	←	←
G4 67	←	←	←	←
G#4 68	←	←	←	←
A4 69	←	←	←	←
A#4 70	←	←	←	←
B4 71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
C#5 73	←	←	←	←
D5 74	←	←	←	←
D#5 75	←	←	←	←
E5 76	←	←	←	←
F5 77				
F#5 78	←	←	←	←
G5 79	←	←	←	←
G#5 80	←	←	←	←
A5 81	←	←	←	←
A#5 82	←	←	←	←
B5 83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
C#6 85	←	←	←	←
D6 86	←	←	←	←
D#6 87	←	←	←	←
E6 88	←	←	←	←
F6 89				
F#6 90				
G6 91				
G#6 92				
A6 93				
A#6 94				
B6 95				
C7 96				
C#7 97				
D7 98				
D#7 99				
E7 100				
F7 101				
F#7 102				
G7 103				

■ Tabellen der gegriffenen Akkorde

Akkord typ / Grundton	M	m	7	m7
C				
C♯/(D♭)				
D				
(D♯)/E♭				
E				
F				
F♯/(G♭)				
G				
(G♯)/A♭				
A				
(A♯)/B♭				
B				

Akkord typ / Grundton	M7	m7-5	dim	aug	sus4
C					
C♯/(D♭)					
D					
(D♯)/E♭					
E					
F					
F♯/(G♭)					
G					
(G♯)/A♭					
A					
(A♯)/B♭					
B					

Akkord typ / Grundton	7sus4	madd9	mM7	7^{-5}	add9
C					
C♯/(D♭)					
D					
(D♯)/E♭					
E					
F					
F♯/(G♭)					
G					
(G♯)/A♭					
A					
(A♯)/B♭					
B					

Model **WK-1500**

MIDI Implementation Chart

Version: 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	**Default**	1-16*1	1-16	*1Hold in memory as long as the power is supplied
Channel	**Changed**	1-16	1-16	
Mode	**Default**	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********	**********	
Note		28 - 103	0-127	*2See Note Table on pages 92 and 93.
Number:	**True voice**	**********	12 - 108*2	
Velocity	**Note ON**	O 9nH v = 1-127	O 9nH v = 1-127	
	Note OFF	X 9nH v = 0	X 9nH v = 0, 8n v = XX	XX = no relation
After	**Key's**	X	X	
Touch	**Ch's**	X	O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	**1**	O	O	Modulation
	6,38	O*3	O*3	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Pan
	11	O	O	Expression
	64	O*4	O	Hold1
	66	O*4	O	Sostenuto

67 91 100, 101 120 121	O*4 O O*3 X X	O O O*3 O O	Soft pedal Effect depth(external device) RPN LSB, MSB All sound off Reset all controller
Program Change: True #	O 0-127 **********	O 0-127 **********	
System Exclusive	O*5	O*5	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands	O O	X X	
Aux : Local ON/OFF : All notes OFF **Messages** : Active Sense : Reset	X X X X	X O O X	
Remarks	*3Pitch bend sense, Coarse tune, Fine tune data (send/receive) *4Alternative *5Bulk damp data GM ON, GM OFF Effect Change		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

CASIO

CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-1, Nishi-Shinjuku 2-chome
Shinjuku-ku, Tokyo 163-02, Japan

MA9605-A

DRUCK: Schaltungsdienst Lange, Berlin (GERMANY)

WK1500G-1
4155-920-0-03